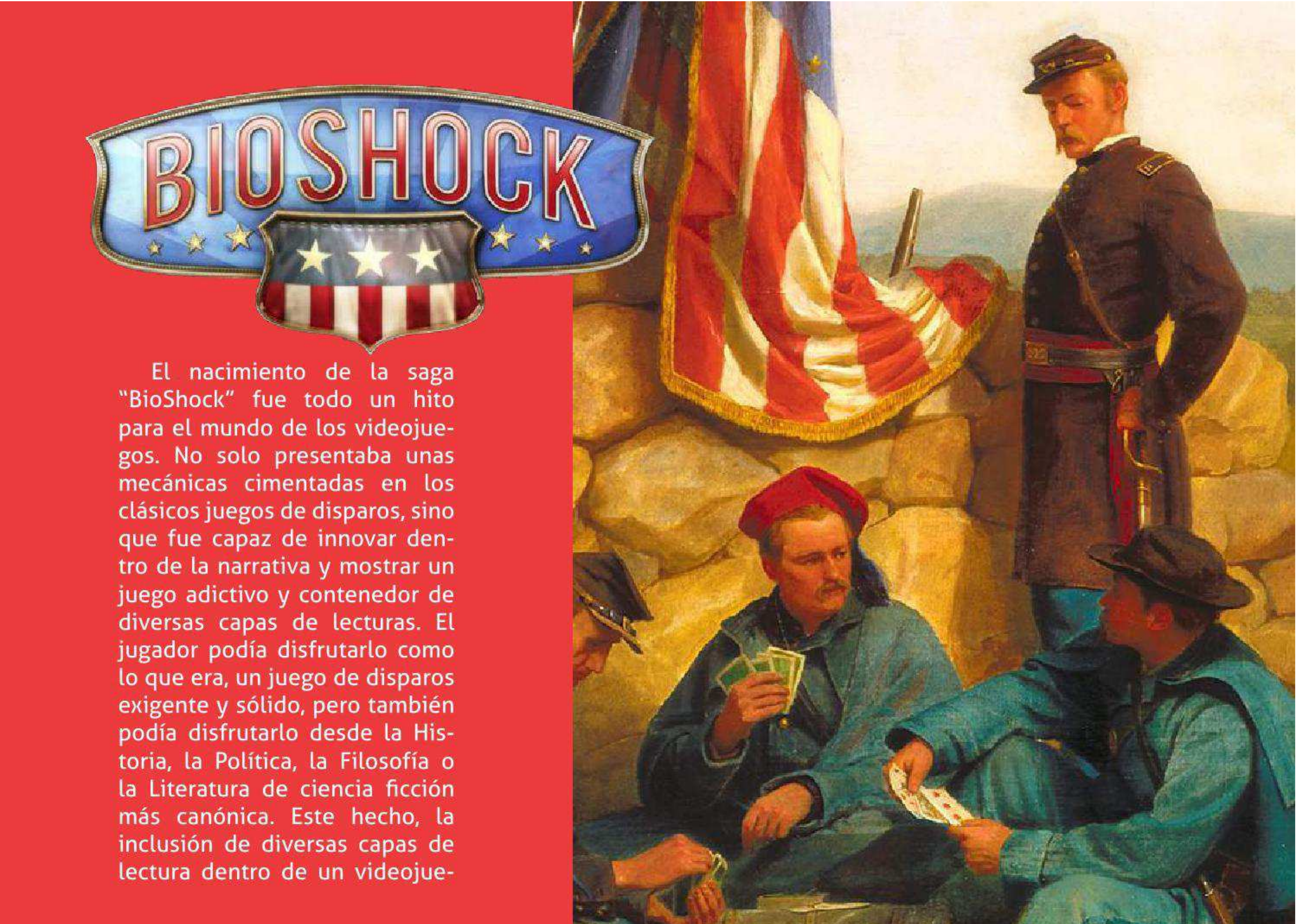
PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



MONOGRÁFICO: BIOSHOCK

NÚMERO X



El nacimiento de la saga "BioShock" fue todo un hito para el mundo de los videojuegos. No solo presentaba unas mecánicas cimentadas en los clásicos juegos de disparos, sino que fue capaz de innovar dentro de la narrativa y mostrar un juego adictivo y contenedor de diversas capas de lecturas. El jugador podía disfrutarlo como lo que era, un juego de disparos exigente y sólido, pero también podía disfrutarlo desde la Historia, la Política, la Filosofía o la Literatura de ciencia ficción más canónica. Este hecho, la inclusión de diversas capas de lectura dentro de un videojue-

PRESENTACIÓN

go, capas conscientes de su existencia, fue, para nosotros, el verdadero hito del juego.

Por esta razón creímos necesario dedicarle un número completo a la saga y su creador, Ken Levine, quien ya venía de desarrollar otras maravillas jugables como "System Shock 2". En este número encontrarás textos de creación literaria donde simulamos dar un simple paseo por la ciudad de "BioShock Infinite", Columbia, o hundirnos en las profundidades de Rapture, la ciudad de "BioShock" y "BioShock 2" y como, los desarrolladores son capaces de engañarnos con unos simples métodos. Pero también hundiremos nuestras manos en las profundidades de las capas de lectura de "BioShock Infinite" desarrollando todas las referencias que el juego realiza, desde la Historia mítica de los Estados Unidos hasta el movimiento obrero europeo de comienzos del siglo XX pasando por la Revolución soviética rusa de 1917. Todo ello contenido en un juego de disparos en primera persona de una factura de pesados y preciosos quilates. Bienvenidos al número diez de Presura.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.



Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

COLABORADORES.



David Monedero. Programador de profesión, escritor por pasión y articulista puntual, David aprendió a contar historias con el cine y los cómics tanto como con los libros. Actualmente escribe su segunda novela, una historia cyberpunk de personajes fracasados y mundos virtuales.



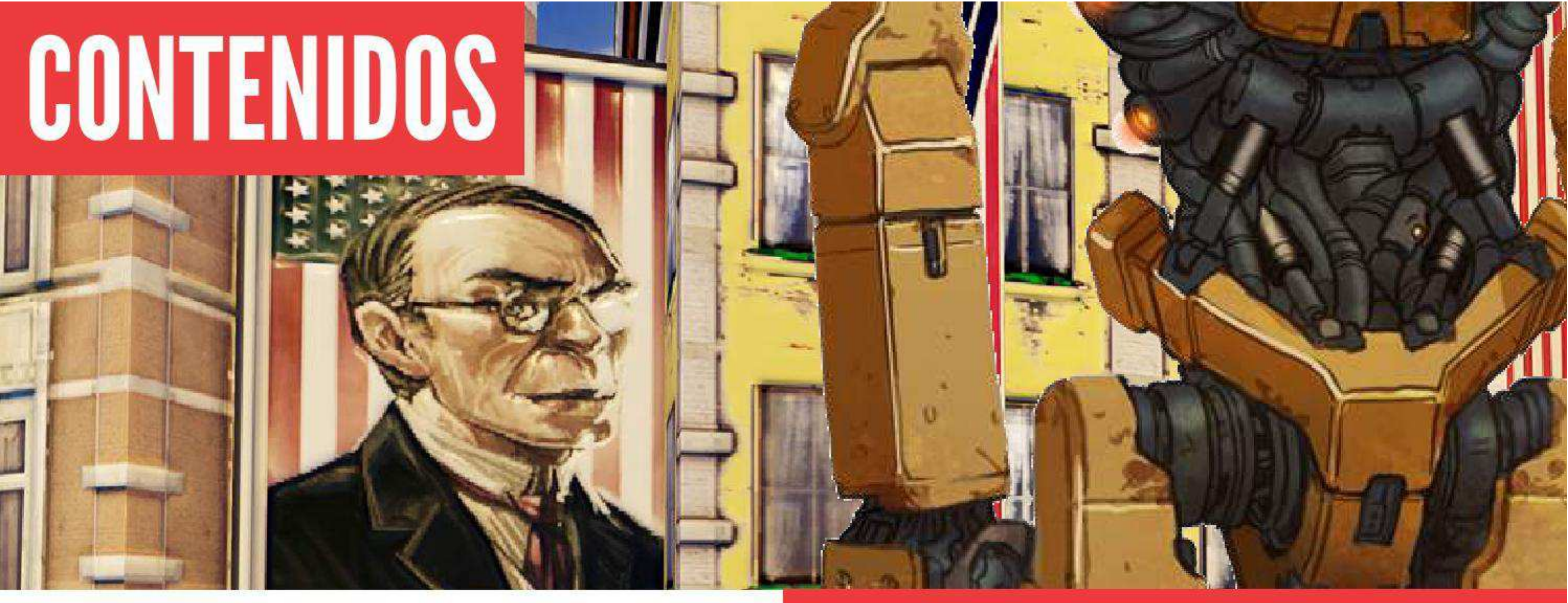
Kristian es el cofundador de Akihabara Blues (akb.es), blog independiente de videojuegos con una década de vida.

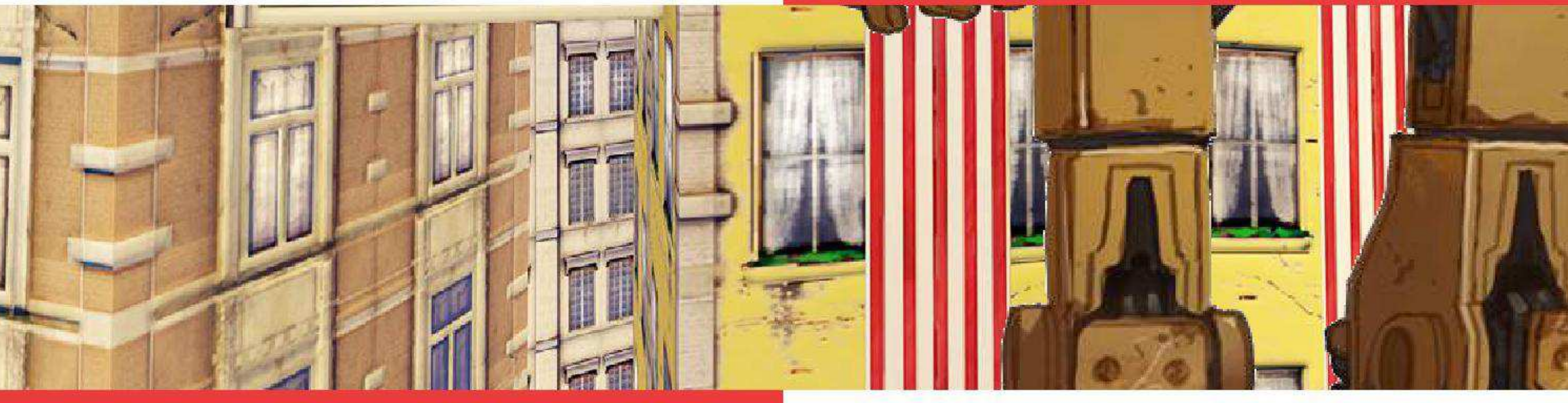
Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

CONTENIDOS







UN PASEO POR COLUMBIA.

DAVID MONEDERO.

Para mí quizá fue todo un poco más difícil, puesto que no fui seleccionado para ser uno de los primeros colonos de Columbia. Tuve que pasar por el bautismo en el Centro de bienvenida, y en ho-

nor a la verdad he de admitir que viniendo de mis misas de toda la vida y mis "Virgencita, que me quede como estoy", toda esa historia de la llave, la espada y el pergamino se me hacía un poco extraña. Por no hablar de los padres fundadores, que sí, que todos los hemos conocido por los "kinetoscopios", pero no como para tenerlos en los altares como si fueran el Sagrado Corazón de Jesús. Con todo, no es algo que se me hiciera tan presente como para no poder pasar por ello y, sin haber echado aún en falta a Abraham Lincoln, comencé mi andadura por la ciudad.

He de decir que el día en que llegué a la ciudad de las nubes coincidía que estaban en fiestas y claro, eso siempre le hace a uno ver la mejor cara de la ciudad. Los niños jugaban con aros, las mujeres tomaban el café en las terrazas, y los comerciantes vendían fantásticos elixires en la plaza. Recuerdo que aquél primer día no pude sino detenerme ante un carro de un



COLUMBIA INSINÚA MÁS DE LO QUE OFRECE.

LA CIUDAD DE COLUMBIA, PROTAGONISTA DE "BIOSHOCK INFINITE".

vendedor de hielo, tirado por un fantástico caballo mecánico. Una de tantas maravillas que en Columbia me esperarían.

A día de hoy ya ni siquiera noto los edificios moverse los unos respecto a los otros. Solo a veces, cuando le doy un par de monedas a un chico para que me dé un periódico, y me siento en un banco a fingir que leo mientras escucho conversaciones ajenas con una manzana en la mano, me doy cuenta de que, imperceptiblemente, la fachada que está a mi lado se mece de arriba abajo. Para mí ya es un detalle poder detenerme a apreciar esas pequeñas cosas.

Como dejamos las inclemencias climatológicas para la gente de abajo, siempre que puedo me escapo a la bahía del acorazado, a contar chismes al sol mientras me deleito con la deliciosa música de Albert Fink. Oh, ese hombre... Sus canciones consiguen lo imposible: traerme a la memoria recuerdos de épocas futuras, pero sin dejar de ser preciosas melodías perfectamente integradas en la ciudad de las nubes...

Tengo un amigo que frecuenta un club llamado Good Time. Una vez me llevó allí. Incluso en lo sórdido de un barrio en que puedes encontrar chinos, un lugar como ese es exquisito. Me ha dicho que no me lleve a engaño, que existen sitios mucho peores, y me habla

LA PROPIA CIUDAD COBRA VIDA A CADA PASO QUE DAMOS POR ELLA.

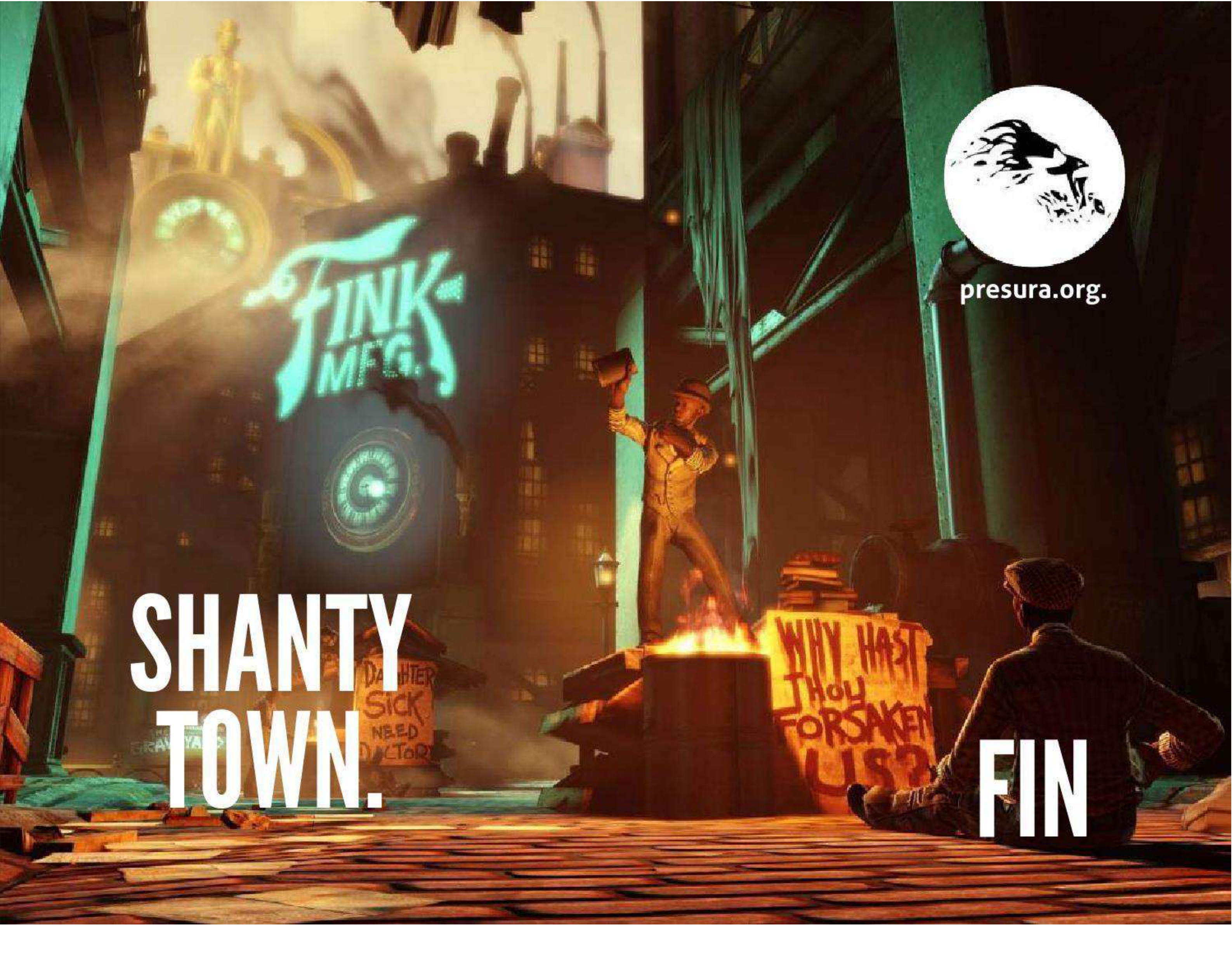
“THE GOOD TIME CLUB”.



COLUMBIA, LA CIUDAD CASTIGADA A LOS CIELOS.

de un lugar llamado Shanty Town, que creo que ha inventado solo para meterme miedo. Una ciudad pastoreada por el profeta no podría permitirse un sitio así. ¡Por supuesto que sé qué clase de gente trabaja en las industrias Fink! ¡Y está bien así! No esperarían que yo, con todo lo que me ha costado conseguir alcanzar el sueño de Columbia, pase once horas al día manteniendo en pie la maquinaria, ¿verdad?

Y mis antiguos amigos de la Sodoma de abajo decían que venir a vivir a Columbia iba a cambiarme... ojalá llegue pronto el día en que el Cordero los haga arder a todos...


presura.org.
FINK MFG.
SHANTY TOWN.
SICK
NEED
WHY HAST THOU FORSAKEN US?
FIN



EL LEGADO DE IRRATIONAL GAMES.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

El 18 de febrero de 2014 se hacía pública la noticia que conmocionó al mundo de los videojuegos durante unos días, Irrational Game, el estudio responsable de la saga BioShock cerraba sus puertas

aduciendo razones creativas, no económicas y dejando un hueco para la esperanza. Más que un cierre definitivo era una transformación del estudio de desarrollo de videojuegos, una vuelta a los orígenes provocada por una decisión que más tarde comentaremos. Aunque poco más tarde, el 24 de noviembre de 2014, volvería a abrir sus puertas. Tras saltar la noticia en los diferentes medios del videojuego tanto internacionales como nacionales comenzaron a hacerse eco e interpretar las causas que habían llevado a Ken Levine, director del estudio, a poner fin a una aventura sumamente provechosa tanto para él como para los seguidores de su trabajo.

En este reportaje evitaremos las opiniones, aunque no olvidemos que nadie puede ser nunca objetivo ya que la sola acción de elegir un tema sobre otro ya hace perder esa objetividad. Para aligerar esta cuestión avanzaremos nuestra opinión, muy favorable, sobre el estu-

“BIOSHOCK INSINÚA MÁS DE LO QUE OFRECE.



IRRATIONAL GAMES SUPO INNOVAR DENTRO DE LOS FPS.

dio Irrational Games y la figura de Ken Levine. Esta postura favorable hacia su estudio no es por mero capricho sino por justo reconocimiento, el estudio norteamericano ha sabido innovar dentro de un género, FPS (First Person Shooter), que parecía abocado a la eterna repetición de fórmulas tradicionales y apostar por otras originales y de calidad centradas en el modo para un jugador del título eliminando en muchos de sus juegos el apartado multijugador o reduciéndolo a la mínima presencia cuando le obligaron a introducirlo, nadando a contracorriente a través de las

EL LEGADO DE IRRATIONAL GAMES TARDARÁ TIEMPO EN SER RECONOCIDO EN SU JUSTA MEDIDA.

fórmulas de mayor éxito de la actualidad dentro del género. Decisiones que nacen de la visión personal del líder del proyecto, Ken Levine y a un punto especialmente importante, sus estudios humanísticos, que le permitieron llenar sus juegos de historias intrigantes, originales y atrevidas influidas por los grandes clásicos de la ciencia ficción que nos conducían a numerosas obras culturales de reconocido prestigio dentro de la literatura y el cine y que permitían a sus títulos mirar a la cara e incluso por encima del hombro a muchas de estas producciones.

El legado que ha dejado Irrational Games al mundo del videojuego es enorme y tardaremos aún un tiempo en conocer todas sus consecuencias.



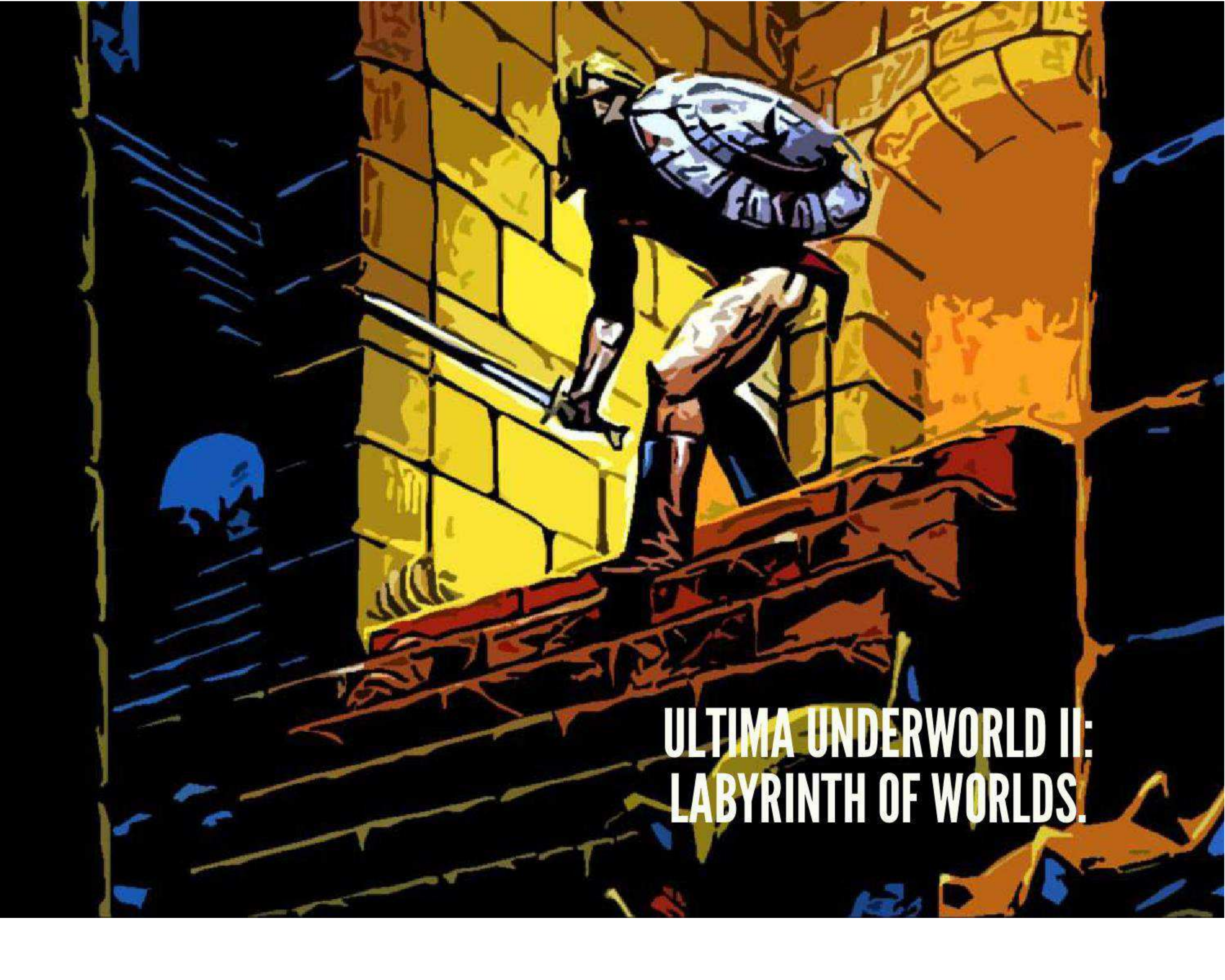
Por este reconocimiento hemos considerado necesario e incluso justo realizar una retrospectiva sobre la trayectoria vital del estudio y de su cabeza más reconocida, Ken Levine. Nacido en Flushing, Nueva York, en el seno de una familia judía en el año 1966 estudió drama en la Universidad de Vassar, en Poughkeepsie, Nueva York. Más tarde se mudaría a Los Ángeles donde trabajaría como guionista de cine llegando a firmar dos trabajos sin demasiado éxito y en 1995 fue finalmente contratado por la incipiente

LOOKING GLASS STUDIOS FUE EL GERMEN DEL QUE SURGIRÍA IRRATIONAL GAMES.

compañía de videojuegos Looking Glass Studios donde trabajó con Doug Church en la creación de un título mítico a día de hoy: "Thief: The Dark Proyect" (Looking Glass Studios, 1998). Para este juego realizó el guión y también el "gameplay" donde el jugador dejaba de ser un ente pasivo para convertirse en un ente activo en la tarea de descubrir su propia historia. Esta se desarrollaba a través de las acciones del jugador tales como leer una carta o escuchar una conversación y no pasaba ante los ojos del jugador como una película. Este elemento sería recogido y utilizado en todos sus juegos dentro del género de los FPS posteriores.

En 1997, un año antes de la salida del título en el que trabajaría durante sus comienzos abandonó Looking Glass Studios y junto a Jonhathan Chey y Robert Fermier fundó la compañía que hoy nos ocupa: Irrational Games. De su anterior compañía Levine heredó muchos elementos que aportaría a su nuevo estudio como la predilección por la acción en primera persona, no solo "Thief: The Dark Proyect" hizo uso de esta mecánica, sino que "Ultima Underworld" (Blue Sky Productions, 1992) y su secuela ya desarrollada íntegramente por Looking Glass Studios "Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds" (Looking Glass Technologies, 1993) también la

IRRATIONAL GAMES NACIÓ CON VOCACIÓN DE DESARROLLO DE "FPS"


ULTIMA UNDERWORLD II:
LABYRINTH OF WORLDS.

SYSTEM SHOCK FUE LA JOYA DE LA CORONA DE IRRATIONAL GAMES.

emplearon y fueron de capital importancia para entender la evolución del género donde más tarde entraría "BioShock". Sin embargo el juego marcaría al nuevo estudio sería el título "System Shock" (Looking Glass Studios, 1994), de rabiosa actualidad gracias a su anunciado regreso con una tercera parte, un juego de capital importancia para entender la evolución del diseñador norteamericano.

Tras fundar Irrational Games comenzaron a trabajar en una IP nueva que más tarde se convertiría en "System Shock 2" (Irrational Games, 1999) gracias a las buenas relaciones que mantuvieron con Looking Glass Studios tras su salida. Esta fue la primera obra del nuevo estudio aclamada por la crítica, aunque no tanto por el público, y que se ha convertido, con los años, en un verdade-

ro juego de culto. Levine trabajó en este juego como guionista y diseñador jefe. Como hemos mencionado recogió muchos de los aspectos con los que había trabajado antes, especialmente en "Thief: The Dark Project", el uso de la primera persona, los audiolibros y los archivos de audio donde escuchar, avanzar y profundizar en la trama que más tarde volvería a utilizar en "BioShock" para de nuevo intentar que el jugador sea una parte más dentro de los activos del juego. También introdujeron otros elementos que se convertirían en la seña de identidad del estudio, la ya tratada vista en primera persona, la exploración del terreno, los elementos propios del rol y la mejora de las armas. Dentro de otros elementos más culturales, en "System Shock 2" encontramos la prepon-

EN SYSTEM SHOCK 2 SE ENCUENTRAN LOS CIMIENTOS DE LA SAGA BIOSHOCK.



EL ÉXITO COMERCIAL NO ACOMPAÑÓ A SYSTEM SHOCK 2.

derancia del modo para un jugador donde la historia o la trama son los pilares del juego y donde muchas obras culturales o filosóficas se encuentran dentro de su planteamiento, así como el tratamiento de temas sociológicos y psicológicos referido al ser humano. Quedó patente, tras esta primera obra, la dirección que habría de tomar el estudio, la innovación dentro de la narrativa y la propuesta de mecánicas sólidas a medio camino entre la aventura y la acción en primera persona. No en vano "BioShock" se considera el sucesor espiritual de este gran título.

El éxito comercial no acompañó a "System Shock 2", la decisión por parte de EA de distribuirlo alzó las expectativas financieras de un título que vino a revolucionar el género de los FPS, una apuesta muy atrevida que, según nues-

FREEDOM FORCES SUPUSO UN PARÉNTESIS ENTRE LOS TÍTULOS DE LA SAGA SYSTEM SHOCK.

tra opinión, se adelantó a su tiempo. El siguiente paso que tomó la empresa, ya bajo el manto distribuidor de EA y comenzando su andadura con 2K Games en la plataforma digital de Valve, Steam, fue el título "Freedom Forces" (Irrational Games, 2002). Esta nueva propuesta del estudio Irrational Games era radicalmente diferente a lo que habían venido haciendo durante los años anteriores los miembros del estudio. Contaron con la ayuda de Robb Waters para la creación de los personajes y la ambientación. Waters era un veterano de la industria que ya había participado en la creación de "System Shock" y "Thief: The Dark Shadows". El título situaba al jugador al frente de un grupo de superhéroes en defensa de la Tierra y luchando contra otro equipo de supervillanos en un juego de estrategia táctica por turnos similar a "XCOM: Enemy Unknow" (Firaxis Studios, 2011). El siguiente trabajo que emprendería la compañía fue otro FPS, Tribes: Vengeance (Irrational Games, 2004) esta vez de la mano de Vivendi en lugar de EA o 2K Boston. Este título partía dentro de una saga ya consolidada que dio inicio con "Starsiege: Tribes" (Dinamix, 1998) y que vino a sumarse a la oleada de FPS que emergieron durante los últimos noventa y primeros dos mil como "Doom 3" (id Software, 2004), "Far Cry" (Crytek, 2004), "Halo 2" (Bungie Studios, 2004) o "Half-Life 2" (Valve, 2004). Quizás fue esta misma razón, la feroz competencia que existía dentro de la misma oferta lo que llevó a Tribes: Vengeance a ser un verdadero fracaso comercial.



FREEDOM FORCES VIO NACER UNA EXPANSIÓN, FREEDOM FORCES VS 3RD REICH.

Sin embargo, dentro de este título ya se apuntaron diferentes elementos que serían de capital importancia para el desarrollo del estudio como la limitación del inventario a tres armas y granadas, así como un hueco para habilidades que sería traducido en BioShock como los conocidos plásmidos. Aunque lo que hizo verdaderamente diferente a este juego fue la utilización masiva dentro de él de diferentes vehículos e incluso de "jetpacks" que convirtió a este juego en una oferta realmente atractiva para el sector multijugador, una apuesta que nunca más volvió a realizar el estudio.

Para paliar este golpe no tardaron en



S.W.A.T. 4 SIRVIÓ DE CAMPO DE EXPERIMENTACIÓN.

lanzar una secuela de su exitoso título de estrategia táctica titulado "Freedom Forces vs the 3rd Reich" (Irrational Games, 2005) y la cuarta parte de otra saga ajena al estudio, "S.W.A.T. 4" (Irrational Games, 2005), de nuevo de la mano de Vivendi. Este título fue muy bien recibido por la crítica. La aportación del estudio de Levine a la saga



IRRATIONAL GAMES FUE ADQUIRIDA POR TAKE-TWO.

fue el aumento de las elecciones personales dentro del título para que fuera este quien decidiera como superar las diferentes misiones. En 2005 Take-Two comenzó una serie de adquisiciones de estudios de videojuegos por un valor de 80 millones de dólares, 11 de los cuales fue a parar a la adquisición de Irrational Games bajo el paraguas distribuidor de 2K Boston.

Tras ser adquirida por Take-Two, Irrational Games, ahora rebautizada como 2K Boston aunque más tardaría recuperaría su nombre original, comenzó a planear un nuevo título centrado en un desprogramador de cultos, un trabajo centrado en la inserción de antiguos miembros de sectas, contratado por un senador para que devolviera a la realidad a su hija. Tras descartar esta idea original nació otra ambientada en un labo-

EL PRIMER JUEGO BAJO TAKE-TWO FUE BIOSHOCK.

ratorio nazi abandonado de la Segunda Guerra Mundial y descubierto en pleno siglo XXI. Las modificaciones genéticas realizadas allí habían transformado a la población del laboratorio, quienes se habían organizado en tres diferentes castas que más tarde se convertirían en los "splicers", "big daddys" y "little sister" del primer BioShock. El argumento fue modificándose de acuerdo a los designios de Levine quien en una entrevista afirmó que las principales influencias para crear BioShock fueron las novelas de Ayn Rand y George Orwell así como la novela de William F. Nolan y George Clayton Johnson, La Fuga de Logan.

Un accidente aéreo en mitad del mar, un faro, una ciudad subterránea, una utopía convertida en distopía y una guerra civil. Además de todas estas influencias literarias otra de las principales in-



BIOSHOCK FUE EXCEPCIONALMENTE RECIBIDO POR PÚBLICO Y CRÍTICA.

fluencias para el título fue "System Shock 2", con el que guarda un sinfín de similitudes como por ejemplo los plásmidos y los poderes psíquicos del último, el ataque de torretas y el posible "hackeo" de dichas torres y cámaras de vigilancia, la conservación y el uso limitado de la munición como un elemento clave de supervivencia así como las grabaciones de audio encontradas durante la partida como narrador de la trama, etc.

La recepción no pudo ser mejor. Rápidamente toda la prensa se puso de acuerdo para hablar de un hito dentro de los videojuegos. En diversas listas apareció como uno de los títulos que más habían influido en el mundo del videojuego. Los rasgos que más destacaron fueron la inmersión en el juego y la dimensión política que proponía a los jugadores. Dos de los elementos donde brillaban con luz propia los componentes del estudio. La historia principal y los resortes narrativos utilizados fue uno de los puntales del videojuego y uno de los aspectos más reconocidos así como su sólida propuesta jugable. Este cálido recibimiento por parte de la crítica vino acompañado de una retahíla de premios dentro


BIOSHOCK FUE CONSIDERADO UN HITO DEN-TRO DE LOS VIDEOJUEGOS.

de la industria y especialmente de unas ventas estratosféricas llegando a vender hasta marzo de 2010 más de cuatro millones de copias. En definitiva," BioShock" fue para Irrational Games, en estos momentos 2K Boston, y para su cabeza más visible, Ken Levine, el espaldarazo que le llevaría a lo más alto de los cielos de los videojuegos y lo situaría entre los más grandes creadores de estos. Y sin duda este éxito no hubiera tenido lugar si Levine no hubiera poseído una licenciatura en Artes Liberales y un extenso conocimiento literario que le ayudaría a crear una historia tan compleja y atractiva, así como adictiva y de calidad que no propusiera al jugador únicamente una mera distracción y entretenimiento, sino que llegara a hacerle reflexionar sobre su propia naturaleza.

Este tremendo éxito

BIOSHOCK TOMÓ FORMA GRACIAS A SUS INFLUENCIAS HUMANÍSTICAS.

LEVINE SE APARTÓ DEL DESARROLLO DE BIOSHOCK 2

llevó a Irrational Games a abrir un tercer estudio, 2K Marin, que junto al ya existente 2K Australia dieron forma al sucesor de “BioShock”, “BioShock 2” (2K Marin, 2K Australia, 2010). Este volvía a recorrer la ciudad subterránea de Rapture siguiendo un argumento mucho más sencillo y lineal, no por ello peor, aunque esta vez encarnando a un Big Daddy y realizando un mayor esfuerzo en la parte multijugador del título. Quizás la falta de originalidad y la pérdida de originalidad en tanto en cuanto a la presentación y el impacto de la ambientación hicieron que este título fuera recibido de manera más tibia, aunque sin duda nos encontramos ante un gran título y un buen sucesor de su ópera prima. Ken Levine se alejó de su desarrollo, se encontraba trabajando en el verdadero sucesor del primer “BioShock”, “Bioshock Infinite” (Irrational Games, 2013).

LEVINE SE ENCONTRABA TRABAJANDO EN BIOSHOCK INFINITE.

Tras el gran éxito que supuso el primer “BioShock” Take-Two dio carta blanca a Ken Levine y su equipo para que desarrollara el juego que deseara y de este deseo nació su obra más ambiciosa hasta ahora, “BioShock Infinite”. Esta autonomía con respecto a la compañía madre se tradujo en la



LA HISTORIA

ES UNO DE LOS GRANDES REFERENTES DE BIOSHOCK.

recuperación de su primigenio nombre, Irrational Games. El argumento del título retrotraía al jugador a comienzos de siglo e hilaba el argumento con hechos históricos como el providencialismo norteamericano o la Exposición Universal de Columbia de 1893. La historia en sí es mucho más profunda que los anteriores títulos y su contenido político, social y cultural es mucho mayor que la del resto ya que nos encontramos ante una crítica, pero también un recorrido, por toda la ideología norteamericana desde sus comienzos como nación. Aunque recientemente está siendo muy criticado, para nosotros se trata de una obra maestra del videojuego, aunque quizás si es cierto que la jugabilidad pecaba de simplista y no proponía un reto excesivo además de no se aprovechar todo el potencial que



32

brindaba una ciudad situada en las nubes, todo ello desarrollado en nuestra crítica del juego publicada en esta misma revista. Sin embargo la potencia de la trama y la revelación final convierte a este título en uno de los mejores de la generación pasada además de la inclusión de Elisabeth, la compañera del protagonista y una de las mejores bazas del título. Este juego supuso la confirmación de Ken Levine como líder y creador de videojuegos de primer nivel.

El impacto entre la crítica fue unánime, se trataba de un gran juego, aunque la acogida no tuvo el mismo calado que la recibida por el primer título de la saga. Las ventas acompañaron igualmente al producto vendiendo en poco tiempo más de cuatro millones de unidades, aunque es cierto que los costes de desarrollo habían sido mucho más altos que con la primera entrega, por lo que el beneficio se redujo, aunque no hasta los niveles de suponer una perdida para el es-



EL IMPACTO DE BIOSHOCK INFINITE FUE EXCEPCIONAL.

LA ECUACIÓN TIEMPO DE DESARROLLO, TIEMPO DE JUEGO, FORZÓ A LEVINE A EMPRENDER NUEVOS DESAFÍOS.

tudio y la distribuidora. Por tanto la faceta económica queda descartada dentro de las razones que han podido llevar a Ken Levine a cerrar su aventura dentro de Irrational Games tal y como la conocimos hasta el pasado 18 de febrero. De hecho, en una entrevista reciente afirmaba que se encontraba reflexionando sobre un aspecto de los videojuegos muy concreto, y era su rejugabilidad. Comentaba el creador de "BioShock" que era una lástima todo el tiempo que invertía el estudio en crear un videojuego que tendría una vida útil de unas decenas de horas. Dentro de esa entrevista acuñó el concepto de "legos narrativos", pequeñas piezas de historia que se combinarían de manera completamente diferente cada vez que el jugador iniciara una partida permitiendo una experiencia diferente y nueva con cada partida alargando la vida del juego exponencialmente. Sin embargo para llevar a cabo esta idea tendría que emplear una maquinaría diferente, ningún gran estudio se atrevería a lanzar un gran vi-



EL LEGADO DE IRRATIONAL GAMES AÚN NO HA PODIDO MEDIRSE.



deojuego triple AAA con esa idea como eje vertebrador por miedo a las consecuencias económicas de un fracaso comercial. Por esto mismo no se nos antoja difícil asumir el cierre de Irrational Games como equipo creador de grandes videojuegos para en su lugar comenzar a producir y desarrollar pequeños juegos que lleven a cabo las originales y atractivas ideas de Levine sobre la narrativa que bien pudieran revolucionar el sector.

En definitiva, el cierre de Irrational Games supone una verdadera tragedia para el jugador curtido en los títulos centrados en un solo jugador. La influencia que ha ejercido el estudio sobre obras de otros estudios es más que palpable en videojuegos como "Deus Ex" (Ion Storm, 2000) y todas sus secuelas, "Dishonored" (Arkane Studios, 2011) y los demás juegos de Arkane

SIEMPRE HAY UN FARO, SIEMPRE HAY UNA CIUDAD, SIEMPRE HAY UN HOMBRE.

Studios, en "Metro: Last Light" (4A Games, 2013) y su predecesor y otros menos conocidos como "Singularity" (Raven Software, 2010), etc. La influencia que ha ejercido y ejercerá el estudio no se desvanecerá de un momento a otro y será aún más significativa con el paso del tiempo, ya que ha logrado crear un hito donde los elementos de rol, la acción en primera persona, el género de las aventuras y las historias profundas nacidas de la influencia de los grandes clásicos mezclados en una fórmula única para un solo jugador ha logrado convertirse en un referente para el mundo del videojuego. Sin embargo la presión ejercida por los grandes títulos multijugador es demasiado fuerte para apostar todo a una sola propuesta individual, por lo que los que amamos los juegos para un solo jugador debemos estar de luto tras el cierre de Irrational Games tal y como la hemos conocido hasta ahora, aunque no olvidemos que "siempre hay un faro, siempre hay una ciudad, siempre hay un hombre".


presura.org.
FIN



RAPTURE, UNA MELANCOLÍA IMPUESTA.

KRISTIAN.

"Bioshock" (2007, Irrational Games), como tantos otros juegos, insinúa más de lo que ofrece. Pero en su caso, gran parte de su atractivo está localizado en esas insinuaciones y no en lo que el ju-

gador acaba jugando: un "First Person Shooter" (FPS a partir de ahora) mediocre con una ambientación y núcleo argumental brutales. Así, "Bioshock" coloca al jugador en la primera planta de un edificio y le permite ver el resto de pisos del rascacielos del mundo creado por "Irrational Games" a través de los suelos de cristal, pero sin que exista la posibilidad de alcanzar esos pisos. No se puede ir a ningún lado más allá de los pasillos que, uno a uno, por riguroso orden, se nos colocan delante, llevándonos de la mano. No hay más atisbo de libertad que en la propia mente del jugador tras recoger los recuerdos y los sueños de otros, en forma de grabaciones y recortes de periódicos. Otros que vivieron en una realidad diferente en el mundo de Kevin Levine (Flushing, Nueva York, Estados Unidos, 1966). En la plenitud del mundo de Rapture. O eso es lo que nos cuentan.

La aventura y la careta de FPS - muy de circunstancias - se an-



BIOSHOCK INSINÚA MÁS DE LO QUE OFRECE.

toja, a la postre, como un efectista "macguffin" . La epopeya del protagonista, los "Big Daddy", hasta las "little sisters", todo parece orquestado para justificar la naturaleza de videojuego y dar algo que hacer al jugador mientras recorre los escenarios. El verdadero atractivo de "Bioshock", lo que nos mantiene en tensión, es la ciudad. "Rapture" roba el "show". Pero no el que se puede jugar, sino el que se insinúa, el que se monta en la cabeza del jugador con el propio Levine colocando, uno a uno, los muebles, las calles, las personas, provocando una extraña sensación melancólica por los tiempos en los que, presuntamente, "Rapture" brilló más que un sol. Una utopía a la que el jugador llega tarde, cual cita con la chica de nuestros sueños, plantándonos en la ya decrépita ciudad submarina, desconocida en

RAPTURE ES EL ATRACTIVO DE BIOSHOCK.



ese momento; amamos "Rapture" porque es imposible no amar a la chica con el corazón roto, mientras llora en nuestro regazo, susurrando sus recuerdos idealizados de los tiempos en los que su vida estaba llena de días de vino y rosas. La utopía de Ryan acaba convirtiéndose en el lugar en el que el jugador, ebrio de recuerdos de otros y sometido por una banda sonora tan maravillosa como hipnótica, querría estar. Aunque ese lugar no haya realmente existido.

Curiosamente, el primer contacto del jugador con Rapture en su apogeo no es ni en el primer ni en el segundo "Bioshock", sino en otro juego de la franquicia: la utopía se vuelve real en "Bioshock Infinite". En formato "Downloadable Content" (DLC a partir de ahora), la ciudad, en su plenitud, nos decep-

BIOSHOCK NOS MUETRA UNA RAPTURE EN DECADENCIA Y RUINAS, A DIFERENCIA DE COLUMBIA.





RAPTURE

BRILLA EN EL IMAGINARIO DEL JUGADOR.

cionó profundamente. Era soporífera. Sin la agitación de la "Rapture" pre guerra civil, esta no tiene sentido para el jugador. A la postre, Rapture necesitaba existir simultáneamente en dos dimensiones para resultar completa. Así, Rapture, en su apogeo, únicamente brilla en el imaginario del jugador. Estando bajo el embrujo del utópico lugar y el diseño de Levine, el jugador llega a idealizar el carismático emplazamiento, produciéndose una aparente contradicción: el enfrentamiento entre la mundanal implementación del mundo de Andrew Ryan y la que nosotros, como

MIENTRAS RAPTURE SE MUESTRA EN RUINAS Y CERRADA, COLUMBIA ES ABIERTA Y BRILLANTE.

jugadores, hemos imaginado. Este choque es un jarro de agua fría, porque no hace justicia a la que hemos idealizado. ¿Cómo podría?

Bajo nuestro punto de vista, "Bioshock Infinite" nació en parte para cubrir la imposibilidad de contentar al jugador con una implementación del imaginario de la plenitud de Rapture. Columbia es fascinante, maravillosa, y guarda incontables similitudes con la visión de Ryan, pero, a su vez, es lo suficientemente diferente como para volver a capturar la imaginación del jugador. Donde Rapture sugiere, Columbia muestra. Levine recurre a una nueva localización para cubrir




RAPTURE, LA CIUDAD EN LAS NUBES.
RAPTURE, LA CIUDAD EN LAS PROFUNIDADES.
TOBACCORIA

UNA RAPTURE EN PAZ NO TIENE JUSTIFICACIÓN.

el cupo de la franquicia de mostrar un lugar en pleno apogeo.

El creador, como diseñador de juegos, tiene clara una realidad que quizá escapa a la del jugador que se deja atrapar de buenas a primeras por el núcleo argumental de Bioshock: sin conflicto no puede haber juego. Una Rapture en paz no tiene justificación como título, más allá de como recurso argumental del imaginario. Situar al jugador en un remanso de paz no funciona a nivel jugable.

Es el mismo problema al que se enfrentan las franquicias, ya sea en formato de videojuego, película o serie, cuando están protagonizadas por el superhéroe de turno. Sin dificultades en la trama no hay historia. A pesar de que la fantasía de una supremacía hegemónica sin rival es atractiva, en la práctica se demuestra como incapaz de sostener una ficción.

En "Star Wars: Force Unleashed" (2008, LucasArts), en la primera fase, controlamos a un todopoderoso Darth Vader, en un ejercicio en el que la desarrolladora sitúa al jugador en la piel del villano para que experimente por sí mismo qué significa ser un todopoderoso jedi. Esta experiencia, magistralmente planteada, sirve de anticipo a venideras fases del juego, en las que el propio personaje protagonista po-

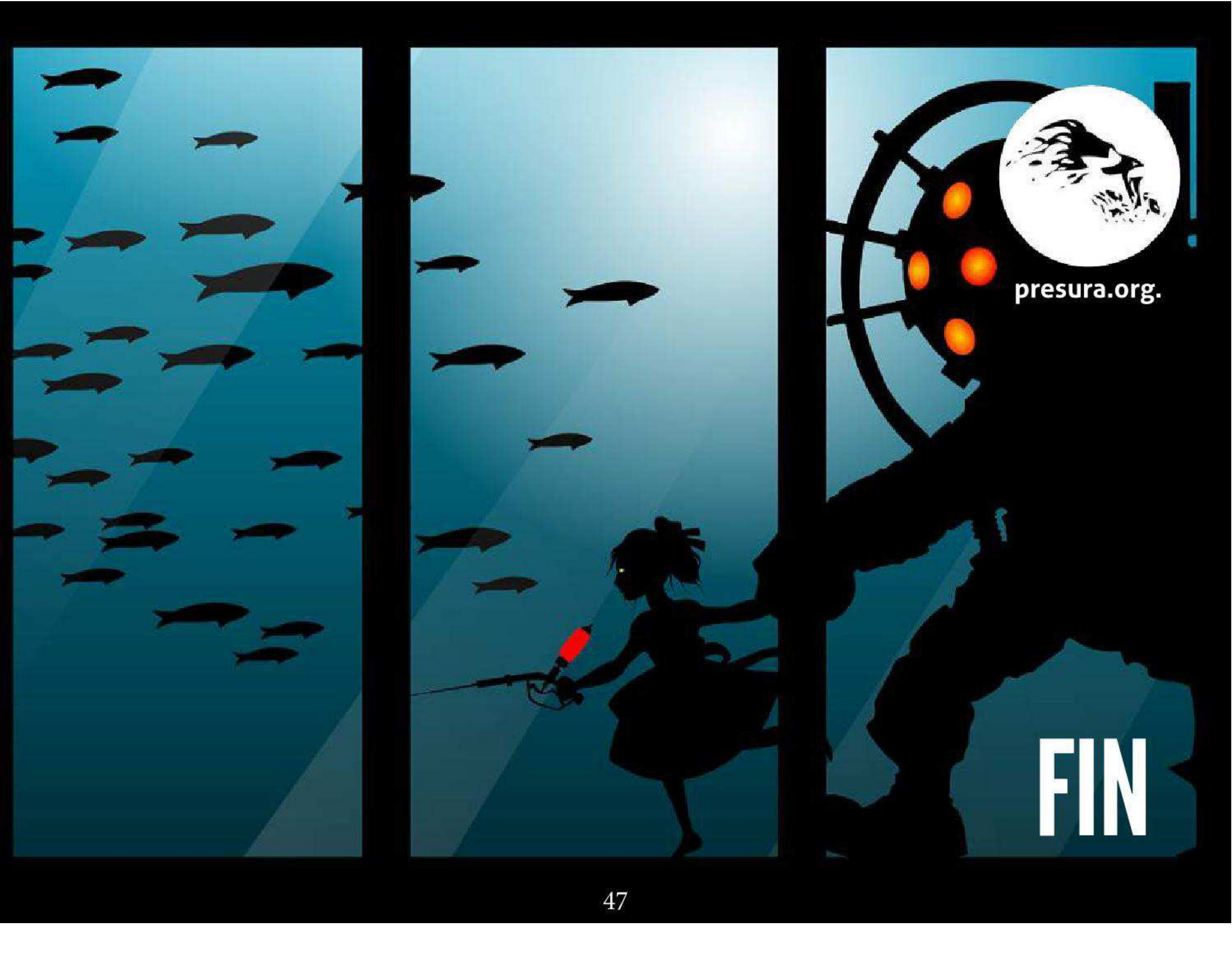
SITUAR AL JUGADOR EN UN REMANSO DE PAZ NO FUNCIONA.

ES FASCINANTE COMO UN DISEÑADOR ES CAPAZ DE ENAMORARNOS CON ALGO QUE ÚNICAMENTE NOS ENSEÑA A RETAZOS.

drá disfrutar de esos mismos poderes. Pero si durante el juego contáramos con ese poder, "Star Wars: Force Unleashed", además de muy fácil, sería simplemente un campo de pruebas, no un videojuego.

"Demon's Souls", las diferentes entregas de "Dark Souls" y "Bloodborne" demuestran que la fórmula diametralmente opuesta sí que es un planteamiento a nivel de diseño viable; viendo los resultados, y con una valoración ventajista, incluso podría calificarse como extraordinario. Situar al jugador y a su personaje en clara inferioridad de condiciones, incluso en ocasiones en situaciones en las que no parece haber escapatoria, funciona. Las obras de "From Software", como ya lo hicieron los títulos de los salones recreativos más competitivos, sirven de perfecto ejemplo que el reto es un dulce que atrae al jugador, al menos para determinado sector. La decadencia de Rapture, en un paralelismo imposible, es también atractiva porque sugiere una época mucho más brillante aunque nos sitúe en plena decadencia. Inconscientemente, no queremos vivir la plenitud, sino echarla de menos, aunque realmente nunca la hayamos experimentado.

Es curioso - y algo deprimente - que el embrujo o el atractivo de Rapture sean, a la postre, artificiales, más allá de alicientes tangibles como la gran ambientación y estética o de mecánicas de FPS de circunstancias, pero a la vez es fascinante que un diseñador sea capaz de enamorarnos, literalmente, con algo que únicamente nos enseña a retazos. Y nosotros, como si fuéramos niños, intentamos completar, un puzle que, irónicamente, gusta más cuantas más piezas le faltan.


presura.org.
FIN



BIOSHOCK INFINITE. SALVE, COLUMBIA.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

"El cumplimiento de nuestro destino manifiesto es extendernos por todo el continente que nos ha sido asignado por la Providencia, para el desarrollo del gran experimento de libertad y autogobierno.

Es un derecho como el que tiene un árbol de obtener el aire y la tierra necesarios para el desarrollo pleno de sus capacidades y el crecimiento que tiene como destino." John L. O´Sullivan. "Diego" en Democratic Review. Nueva York. Julio-Agosto, 1845.

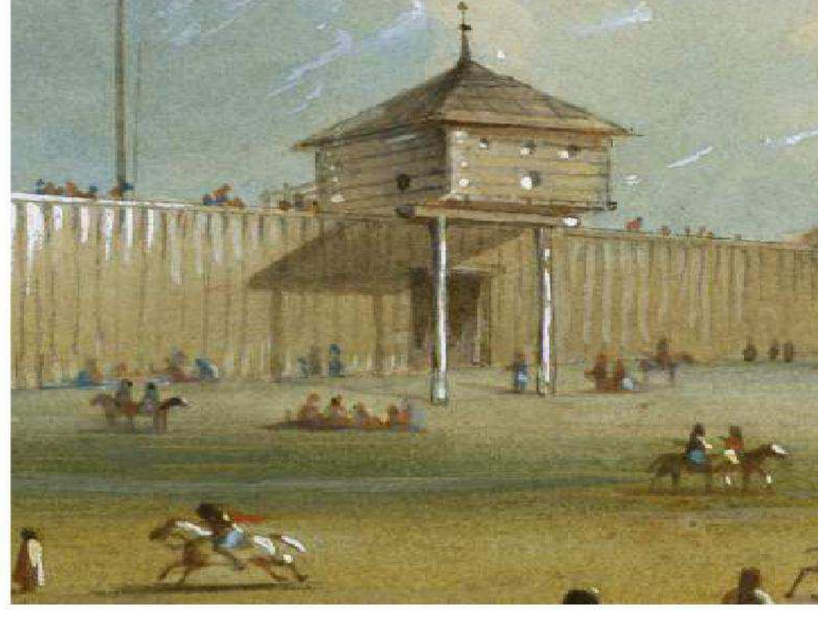
Con esta expresión aparecía en la Historia lo que se dio en llamar el Destino Manifiesto, teoría política que expresaba la misión divina de los Estados Unidos de América de ocupar toda América del Norte y otros territorios que les fueran propicios gracias a la adquisición de causas legítimas. No sólo limitaron su expansión a América del Norte, sino que extendieron sus tentáculos por América del Sur y Central deponiendo y alzando dictadores y gobernantes, provocando guerras y arrebatando territorios a México y también a España. El cielo, para ellos, era la única frontera. Sin embargo esta teoría no era en nada original, ya que había nacido en la mente de una ministra



EL DESTINO MANIFIESTO COMO ESTRUCTURA NARRATIVA.



LA DOCTRINA MONROE ES OTRO PILAR DEL JUEGO.



puritana allá por el año 1630 con las siguientes palabras:

"Ninguna nación tiene el derecho de expulsar a otra, si no es por un designio especial del cielo como el que tuvieron los israelitas, a menos que los nativos obraran injustamente con ella. En este caso tendrán derecho a entablar, legalmente, una guerra con ellos así como a someterlos".



BIOSHOCK INFINITE ES UNA METÁFORA DEL IMPERIALISMO ESTADOUNIDENSE.

Era la vieja idea del Imperialismo romano envuelta en teorías e hipótesis religiosas donde se comparaba al pueblo judío y su elección por Dios con el pueblo norteamericano y su providencia, la cual los llamaba a realizar grandes gestas, incluso la conquista del cielo, donde la política y las concepciones religiosas más rancias confluían en un peligroso punto: Columbia. El mito de Columbia nació de la mente de los ideólogos del Destino Manifiesto como representación femenina de los Estados Unidos, pero pronto se convirtió en un mito objeto de numerosos elogios e incluso de poemas, como el dedicado por Phillis Wheatley:

"One century scarce perform'd its destined round, / When Gallic powers Colum-

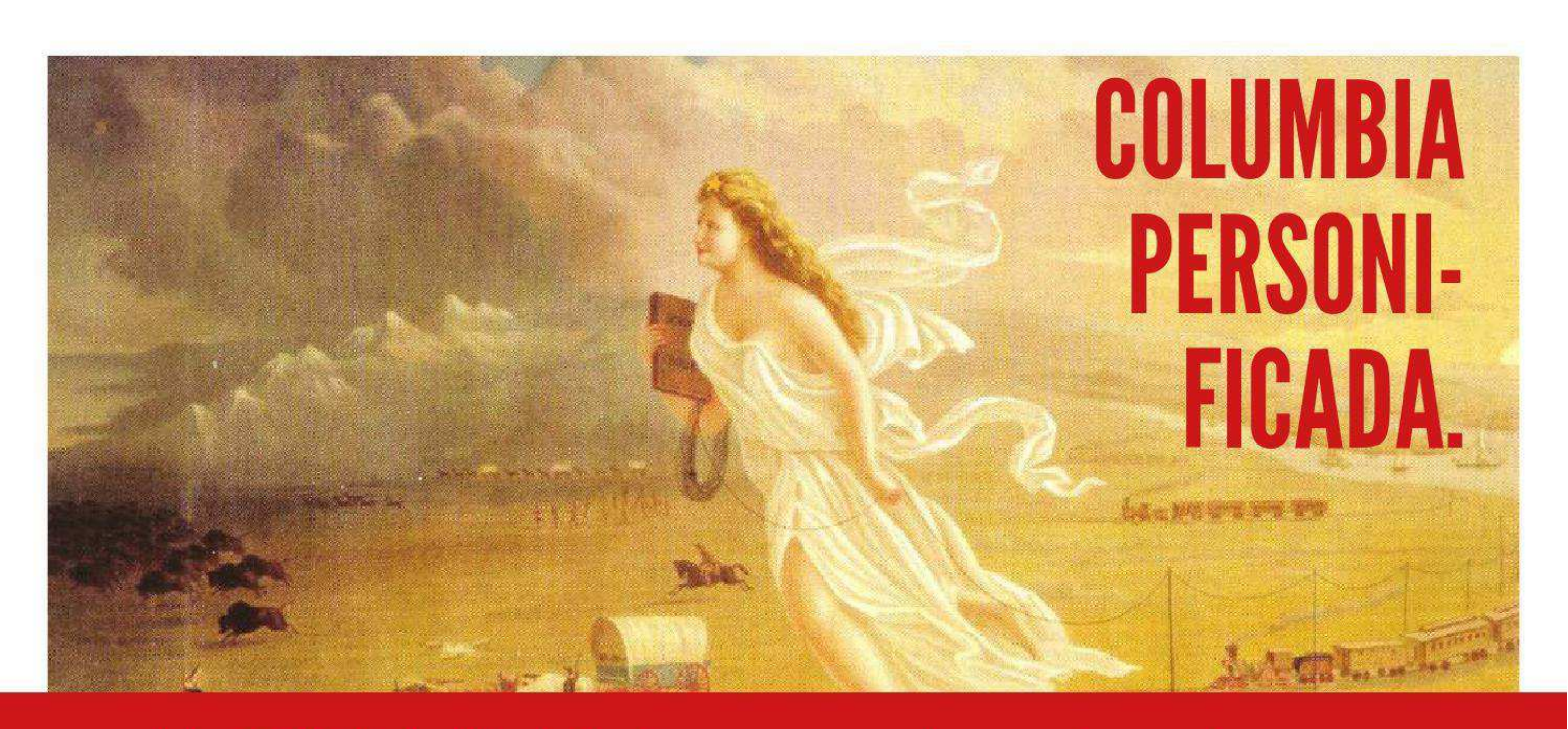
EN COLUMBIA CONFLUYEN IDEALES POLÍTICOS, FILOSÓFICOS Y RELIGIOSOS.

bia's fury found; / And so may you, whoever dares disgrace / The land of freedom's heaven-defended race! / Fix'd are the eyes of nations on the scales, / For in their hopes Columbia's arm prevails."

Pero no sólo se refiere Columbia a la personificación del estado, sino que también es la capital de los Estados Unidos (Washington, Distrito de Columbia). Confluyen en esta palabra la decantación de los ideales filosóficos, religiosos y políticos de los Estados Unidos y los propios poetas e ideólogos no dudaron en elevarlo a los cielos. El Destino Manifiesto encontró su destino, la conquista de territorios, su personificación, Columbia, sin embargo aún quedaba su contenido, los rasgos que deberían adquirir los territorios tomados por las sagradas armas. Este punto no quedó vacío por mucho tiempo, el historiador estadounidense William E. Weeks ya apuntó los siguientes temas:



"La virtud de las instituciones y los ciudadanos de EE. UU". "La misión para extender estas instituciones, rehaciendo el mundo a imagen



COLUMBIA PERSONI-FICADA.

de los EE. UU". "La decisión de Dios de encomendar a los EE. UU la consecución de esa misión"

Sin embargo no todo eran vino y rosas dentro del Destino Manifiesto, no todos los ciudadanos de los Estados Unidos lo abrazaron con la misma fe y esperanza, unos desearon más, otros desearon menos y otros desearon lo imposible. Finalmente estos últimos se desgajaron y crearon una ciudad en el cielo llamados por Dios para conservar la virtud de las instituciones y los ciudadanos de EE. UU, donde rehicieron el mundo a imagen de los preceptos de los fundadores y donde estuvieron



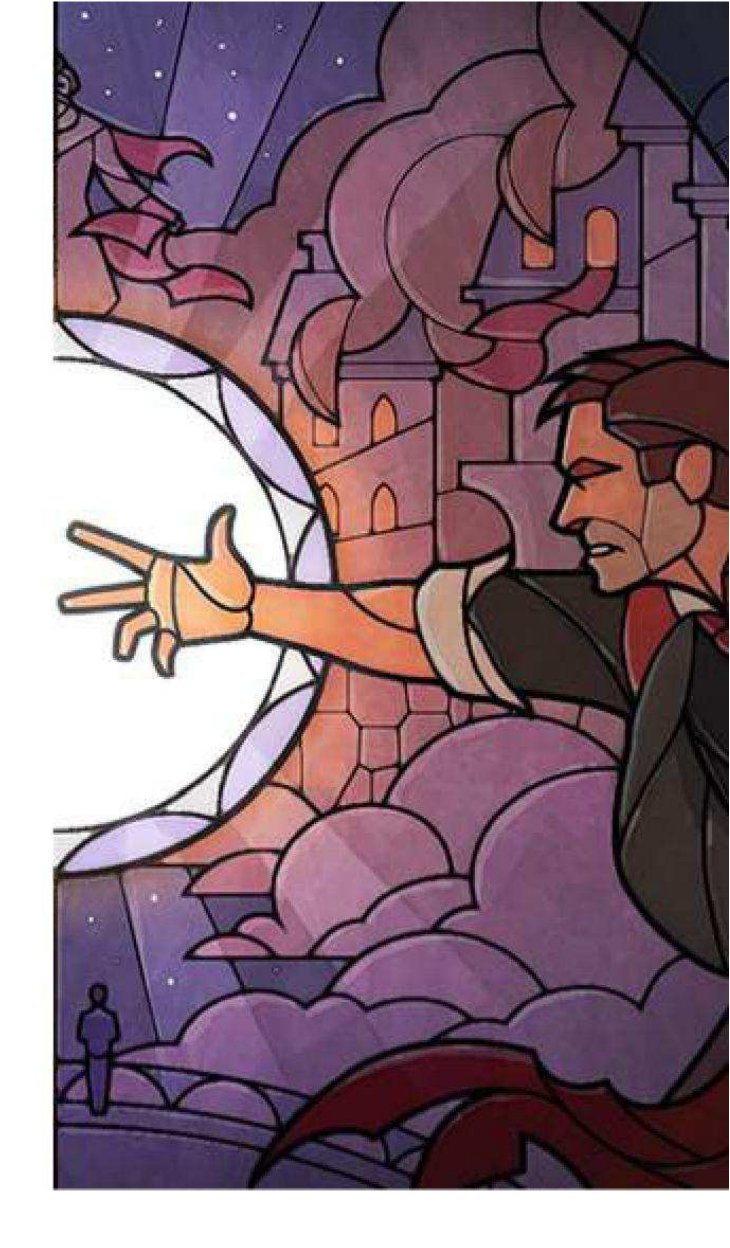
LA HISTORIA DE EE.UU ES UN PILAR DE BIOSHOCK INFINITE.

seguros de que habían sido llamados por Dios para conseguirlo y llamaron a la ciudad Columbia. Pero despertaron monstruos en su labor que hacía tiempo que dormían.

Bioshock Infinite (id;. Irrational Games, 2013), el nuevo trabajo de Ken Levine, presenta este nuevo mundo, Columbia, una ciudad en las nubes liderada por un culto fundamentalista que maneja todos los resortes pero que esconde entre sus callejones la miseria de cualquier ciudad. Separada de la "Sodoma" de abajo, espera conservar en sus calles el conservadurismo y los ideales que habían hecho grande a los Estados Unidos, ideales que habían conducido a un titubeante país naciente a convertirse en un gigante durante finales del siglo XIX y comienzos del XX para lograr la hegemonía mundial tras la Primera

EL PESO DE BIOSHOCK INFINITE RECAE EN SU TRAMA.

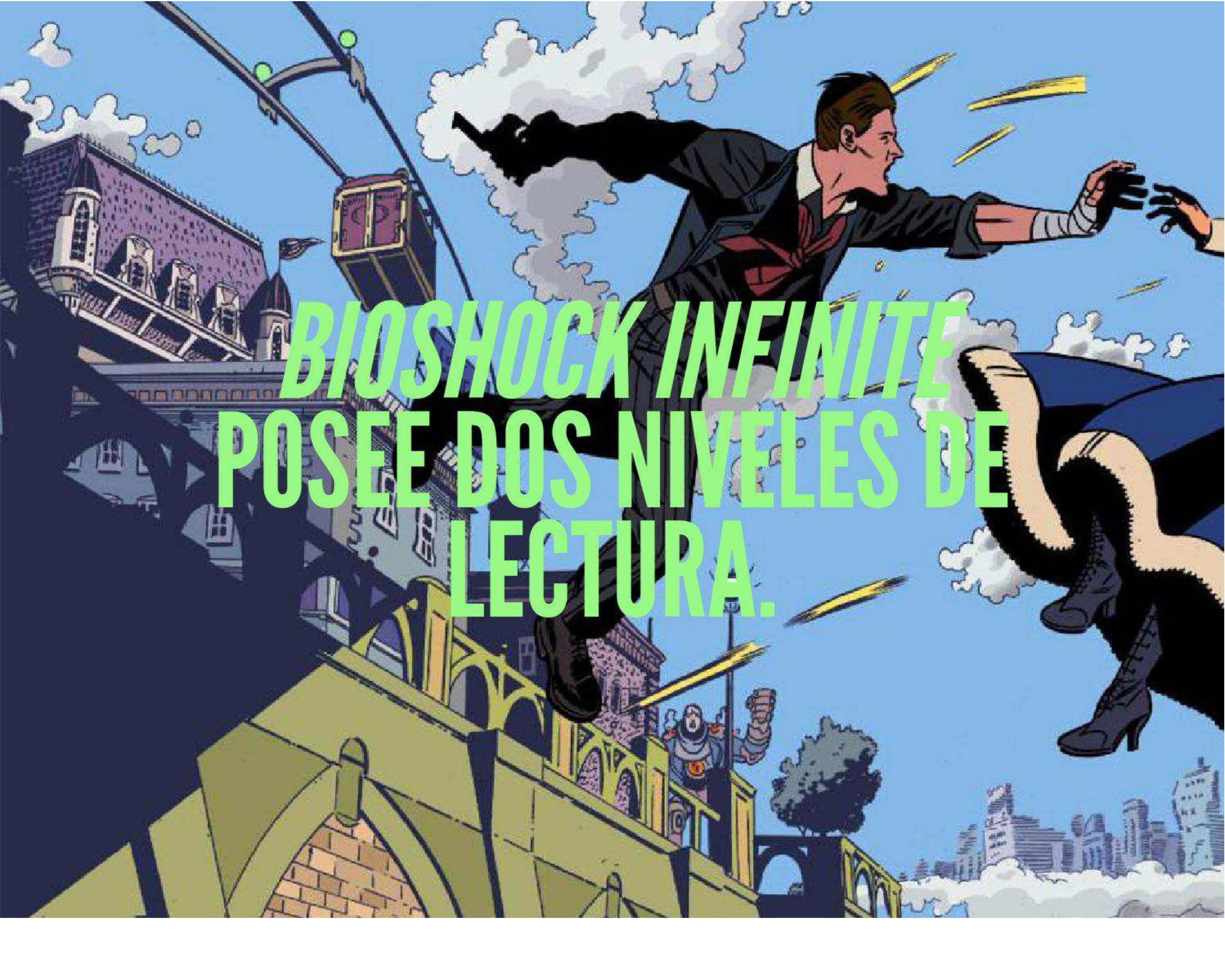
Guerra Mundial, arrebatándosela a los destrozados por la guerra países europeos. Sin embargo en esta expansión y en esta colaboración y alianza con los distintos países europeos muchos de los ciudadanos estadounidenses vieron una traición a su origen y esencia. Muchos criticaron la injerencia del país en cuestiones que poco o nada le incumbían como por ejemplo la Primera Guerra Mundial y no tardó en acuñarse la expresión "América para los americanos". Ken Levine, gracias a sus estudios de Humanidades, conoce estas cuestiones a la perfección y no dudó en alzar a los que rechazaban la toma de contacto con el mundo exterior a los cielos. Esta subida a los cielos es desde luego sublime, la Historia es, como en los otros juegos de la saga, uno de los mejores puntos del mismo, sin embargo su ambientación, el



RELIGIÓN. OTRO DE LOS PILARES DE BIOSHOCK INFINITE.

gusto por los detalles y las referencias literarias, filosóficas y políticas son sin duda los aspectos que lo alzan al Olimpo de los juegos.

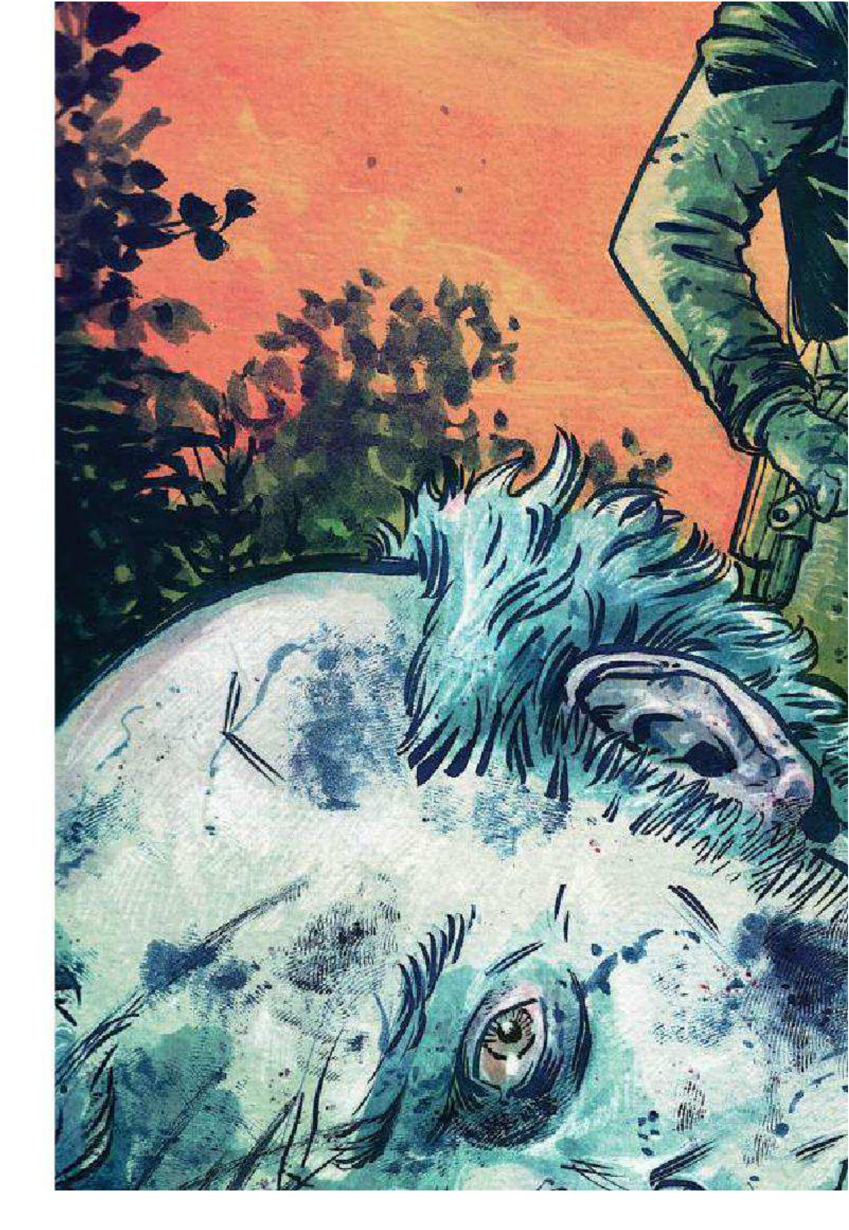
Muchos se preguntan cómo consiguió El Nombre de la Rosa (Il nome della rosa, Umberto Eco, 1980) ser un best seller, como un libro tan complejo, con tantas facetas y lleno de detalles sobre la época y la propia mentalidad de la época pudo ser un éxito literario. La respuesta es evidente, la obra de Eco, al igual que la de Levine, se puede disfrutar desde dos niveles básicos, uno más humilde, el caso de los asesinatos en la obra de Eco y la acción pura y dura en BioShock Infinite (íd.; Irrational Games, 2013), y el otro, más complejo, donde requiere cierta implicación del usuario, pero que a cambio ofrece mucho más. El caso de BioShock Infinite es muy parecido al de El Nombre de La Rosa, la Historia y la acción es sugerente para todo aquel que lo juegue. El que nada sepa de política ni filosofía ni de la Historia de los Estados Unidos lo disfrutará desde el principio hasta el final y verá en este juego una delicia del género, pero quien sepa apreciar los detalles, quien sepa ver las pistas que



BIOSHOCK INFINITE POSEE DOS NIVELES DE LECTURA.

LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL TAMBIÉN ESTÁ PRESENTE.

deja Levine por todo el juego, lo verá como una obra maestra compleja, llena de matices y pormenores que lo ensalzan a obra maestra, no sólo en el ámbito de los videojuegos, sino de la cultura en general, como ocurre con El Nombre de la Rosa de Umberto Eco. Porque la obra de Levine no sólo abarca la política estadounidense de finales de siglo XIX y comienzos del XX, sino que también implica la economía y la religión. La primera tiene su mejor representación en la fábrica de armas que el jugador visita durante el juego, allí se explota al trabajador y a través los altavoces se anuncian consignas contra el anarquista, con-

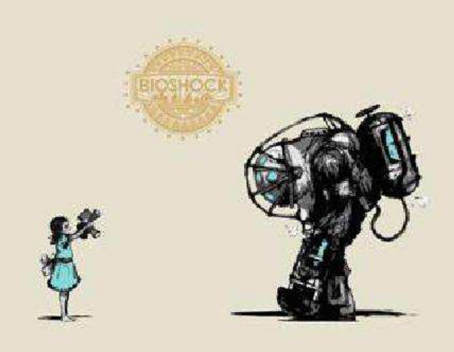




PORTADA DEL CÓMIC DE LA EDITORIAL “IMAGE”, “DESTINY MANIFIEST”.

EL MOVIMIENTO OBRERO TAMBIÉN TIENE SU CUOTA DE PANTALLA.

tra las huelgas y contra los sindicatos. La revolución obrera no llegó nunca a darse en los Estados Unidos de la misma manera que se dio en Europa, sin embargo las condiciones de trabajo eran similares, aunque algo mejores en el país norteamericano. Sin embargo si se creó en dicho país el Capitalismo Salvaje donde el estado permitía a la economía hacer lo que le viniera en gana, “dejar hacer, dejar pasar” era el lema de la economía de aquellos tiempos y así se nos muestra en el juego. Los magnates económicos, especialmente armamentísticos y energéticos, eran quienes sostienen los gobiernos, tanto antes como, des-



BIOSHOCK INFINITE DIVINIZA PERSONAJES HISTÓRICOS DE LOS EE.UU.

graciadamente ahora. Pero no nos adelantemos en el tiempo.

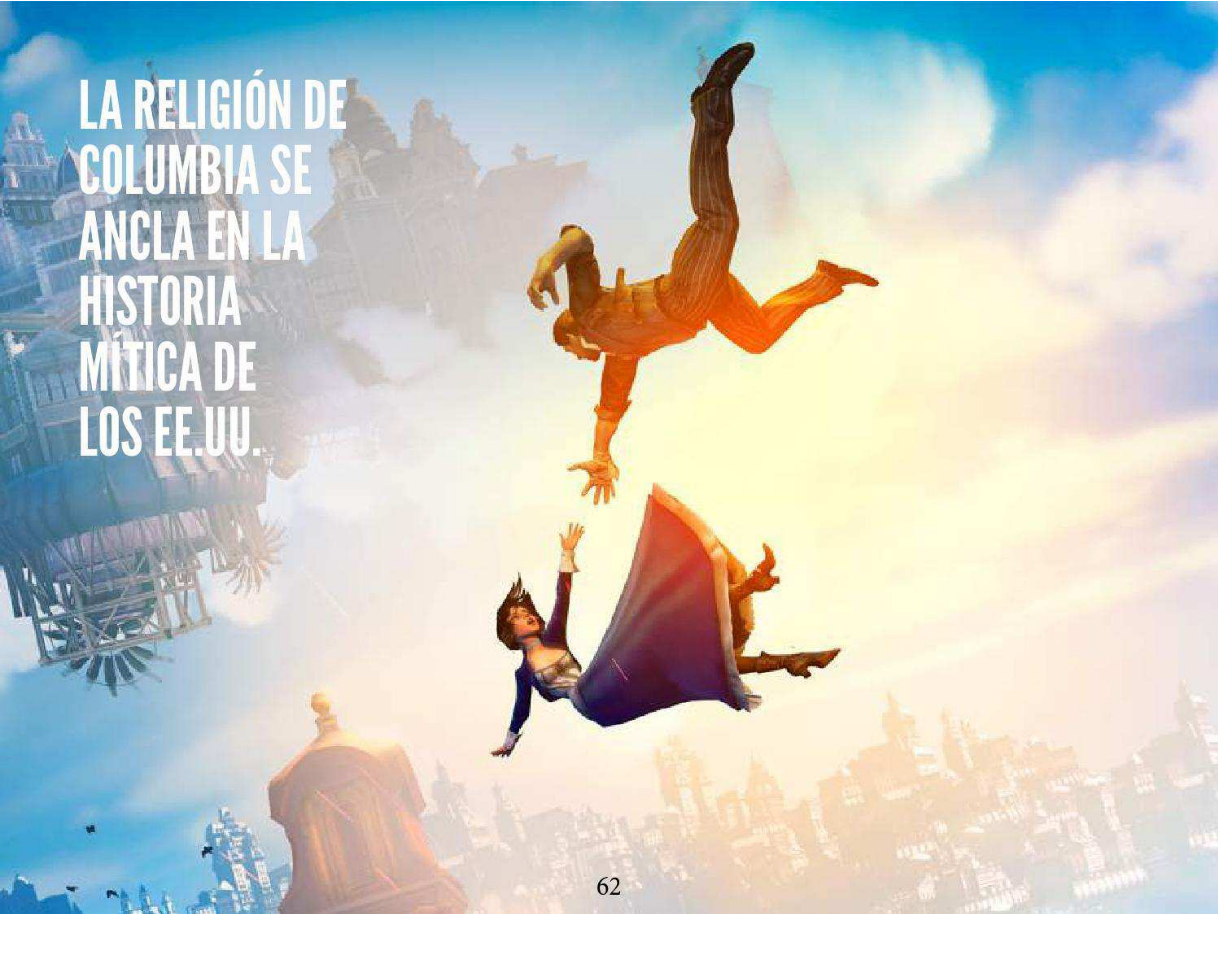
Por supuesto la religión también tiene una gran carga durante el juego, aquellos años fueron de extremado puritanismo y así se muestra desde el primer momento presentándonos una Trinidad, conjunto que en el Puritanismo ofrece la salvación en lugar de Dios único. Pero no acaban aquí las similitudes, los puritanos creían que eran los elegidos por Dios para formar una sociedad ejemplar e idealizaban el trabajo como una forma de acercamiento a la divinidad revitalizando la rancia doctrina del ora et labora benedictina. Sólo ellos se consideraban santos, puros, en contraste con los demás, que eran la "Sodoma" de abajo. Todas estas teorías e ideas se nos muestra en el título, pero de una manera original y extravagante, mezcladas con los ideales políticos del nacimiento de los Estados Unidos creando una sociedad po-

LA HISTORIA ES UN PILAR BÁSICO PARA EL JUEGO.

líticoreligiosa o teocrática que sustituye a los santos y los mártires por los generales, políticos e ideólogos que conformaron el país estadounidense. La sociedad generada para BioShock Infinite se asemeja a la creación de Adolf Hitler para la Alemania nazi. En ésta, Alemania volcó su esfuerzo en sacar a la luz y presentar la esencia germana

FE, MORAL Y RAZA, LOS TRES PRINCIPIOS DE COLUMBIA.

buscando entre trasnochados antropólogos novecentistas teorías raciales acerca de los arios y su predominio; de hecho pregonaban que todo progreso en la Historia de la humanidad había sido gracias a este legendario pueblo en sus sucesivas oleadas desde el norte al sur para basar en estas teorías sus ideas, justificaciones y legitimaciones. Un razonamiento que también muestra Levine, la religión que profesan los habitantes de Columbia va más allá del cristianismo y el puritanismo. Aunque evidentemente parte de ahí, sin embargo recoge la esencia norteamericana, los acontecimientos y hechos que dieron lugar a la independencia de las trece colonias para convertirlas en elementos divinos e incluso no duda en divinizar a sus protagonistas Washington, Jefferson o Adams para crear una religión politizada que sirva como


LA RELIGIÓN DE COLUMBIA SE ANCLA EN LA HISTORIA MÍTICA DE LOS EE.UU.

RELIGIÓN Y POLÍTICA SE UNEN EN COLUMBIA.

herramienta al poder del Partido de los Fundadores. Tradicional e históricamente la religión ha sido una herramienta política de gran utilidad para los gobiernos, no en vano una de las principales misiones de la infame Inquisición era política, era la única institución que podía ejercer su derecho y poder en todos los demás territorios, por eso mismo era utilizada para traer ante la justicia a enemigos fugados del estado. Esta idea de religión al servicio del estado está más que patente en Columbia siguiendo el ejemplo de la Alemania Nazi, pero también del Imperio Romano, no en vano el Emperador era la máxima cabeza religiosa del Imperio, como ocurre en Columbia con su profeta Comstock. Levine introduce todos estos elementos en una batidora, la elección sagrada del pueblo para conformar una sociedad ideal y la divinización del trabajo puritano, la vuelta a la esencia nacional como religión mezclada con la herencia cristiana de la Alemania Nazi y la idea de la religión al servicio del estado donde el líder religioso era el líder político del Imperio Romano para conformar el estado teocrático de Columbia.

Pero no todos los políticos de reconocido prestigio nacional en la actualidad son aceptados con la misma simpatía, la ciudad de Columbia se basa en la fe, la moral, la política heredada y la raza. Por tanto, los enemigos de la raza blanca no tienen cabida entre sus paredes, como

LA RAZA SE UNE A LA FE.

EL RACISMO COMO MECANISMO DE SUPREMACIA POLíTICA.



IMÁGENES DEL CÓMIC "REBELS", DE BRIAN WOOD EN DARK HORSE, SOBRE LA GUERRA DE INDEPENDENCIA DE EE.UU.

por ejemplo Lincoln, quien firmó la liberación de los esclavos (aunque se retractara con posterioridad y otros países le llevaran decenios de adelanto se acabó idealizando la figura del presidente). No sólo la raza negra es perseguida y maltratada como lo fuera en la Norteamérica real por el Ku Klux Klan, sino que también los irlandeses son perseguidos, como también lo fueron en



LAS REFERENCIAS SON POSIBLES GRACIAS A LOS ESTUDIOS HUMANÍSTICOS DE LEVINE.

la Historia verídica por el grupo Know Nothing, organización que pasaría más tarde a conformar el Tea Party norteamericano. Como podemos observar Levine, conocedor del contexto, introduce numerosísimas referencias y menciones en BioShock Infinite (incluso la película El Retorno del Jedi (Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi, Richard Marquand, 1983) anunciada en un viejo cine parisino) a todos los aspectos políticos, económicos, religiosos, moralizantes, etc., de los tiempos que ilustra. Esta confluencia de valores políticos, religiosos y económicos conforman el Partido de los Fundadores, gobernantes de la ciudad de Columbia liderados por el Profeta Comstock, líder y guía espiritual de la comunidad.

ELIZABETH REPRESENTA TODO LO BUENO DE COLUMBIA.

Ken Levine nos presenta un mundo carcomido por el fundamentalismo, el capitalismo salvaje, el nacionalismo exacerbado y la supremacía de la raza blanca. Un mundo que sería mejor evitar, sin embargo, como en todos los lugares, siempre hay algo bueno a destacar. Elizabeth, la protagonista femenina del juego representa todo lo bueno que hay en ese mundo, la ambición por conocer, la destreza, la valentía de llegar a lo imposible, la bondad, humildad, etc. Todas estas cualidades necesitan ser rescatadas de ese mundo en decadencia absorbido por sus propios caducos y enfermizos ideales. De entre toda esa basura nació una flor que debemos rescatar. Elisabeth es la damisela en apuros atrapada en una torre y custodiada por un dragón que espera a su príncipe para ser rescatada. Es la Oriana de Amadís, la Polinarda de Palmerín de Oliva, la Dulcinea de Don Quijote, pero sobre todo y ante todo es Helena de Troya. Helena de Troya era la hija de Zeús (Dios supremo), quien convertido en cisne sedujo a Leda y de esta bizarra manera tuvieron a Helena. Por tanto, como hija de un Dios, y no de un Dios cualquiera, tenía un gran futuro por delante,



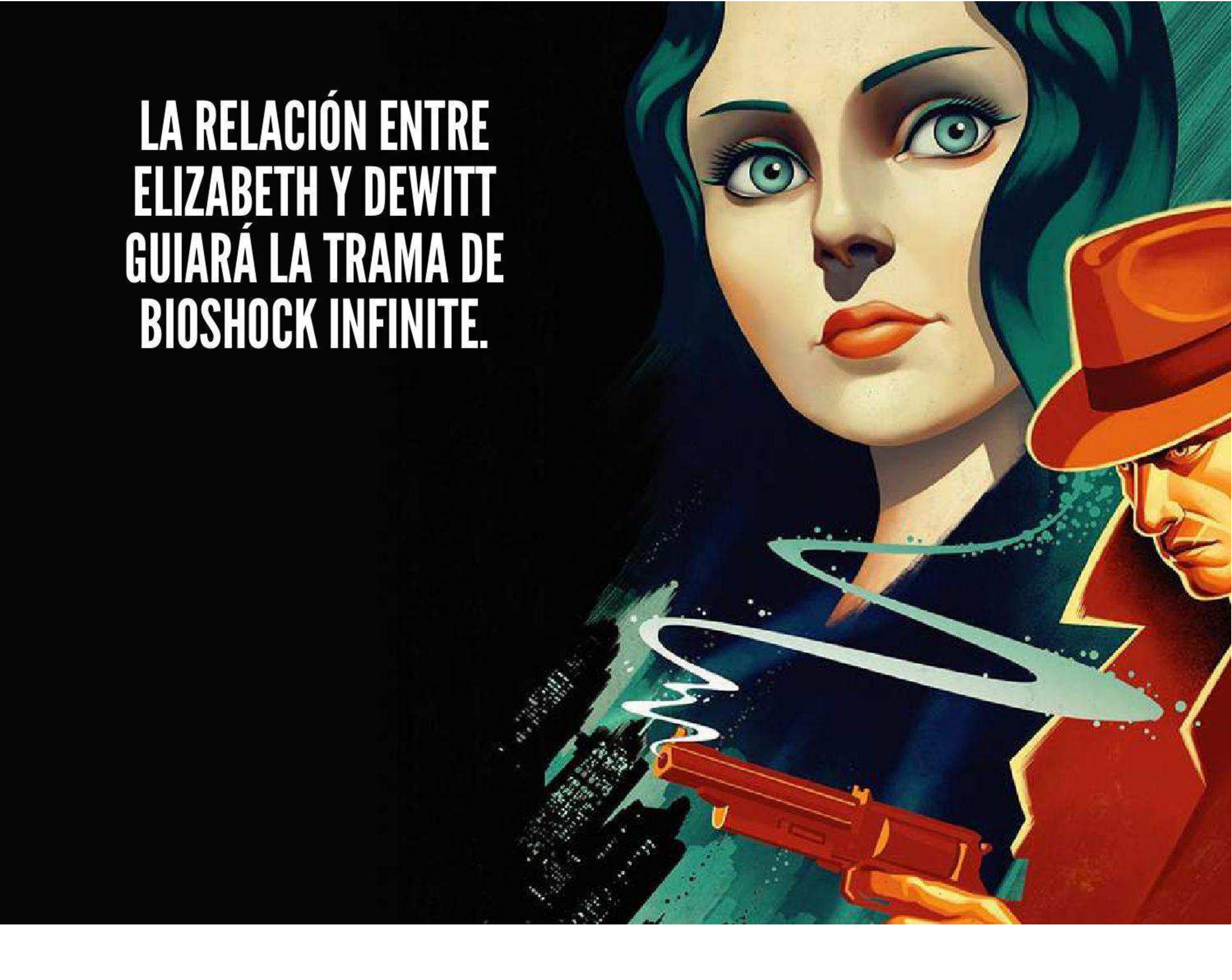


sin embargo se le escondió la verdadera naturaleza de sus padres. Una vez llegada a la madurez contrajo matrimonio con Menelao, hermano de Agamenón y rey de Micenas. Sin embargo de este matrimonio o responsabilidad con su futuro fue raptada por Paris, por cuyos actos dio inicio la peor de las guerras, la Guerra de Troya, una lucha fratricida que duró más de diez años y durante la cual murieron grandes héroes como Ajax, Héctor o Áquiles, que finalmente terminó con la destrucción absoluta de la ciudad, pero que sin embargo sirvió para que, según la mitología, otra ciudad naciera, Roma, y con ella nuevas esperanzas depositadas en el futuro.



El encargado de rescatar a la princesa no fue en este caso un caballero andante ni un ser puro como el agua, sino que será el jugador, Booker DeWitt. DeWitt es un trabajador de la Agencia Nacional de Detectives Pinkerton más conocidos por ser los hombres que rompían a base de golpes las huelgas de los trabajadores e impedían a estos ejercer su derecho laboral. Un hombre al que su gusto por el juego le llevó a endeudarse con quienes no debía y estos, a cambio del pago de la deuda le exigieron la búsqueda y entrega de Elisabeth. Es en este punto, la necesidad de ella por huir y la de él por arrastrarla, es donde comenzará una historia personal que se en-

EL ENCARGADO DE RESCATAR A LA PRINCESA ES UN OSCURO HÉROE.


LA RELACIÓN ENTRE
ELIZABETH Y DEWITT
GUIARÁ LA TRAMA DE
BIOSHOCK INFINITE.

BOOKER DEWITT

ES LA ENCARNACIÓN DEL CLÁSICO HÉROE NOIR.

trelazará a la perfección con la historia general de la ciudad creando un argumento para recordar e inmortalizar. DeWitt, en definitiva, es la figura tradicional del antihéroe, el hombre que por causas del destino ha sido puesto en un lugar y en un tiempo concreto para llevar a cabo una tarea que él no esperaba pero que por causas del sino tendrá que llevar a cabo y en su mano quedará el cómo. La figura de DeWitt bebe directamente de las novelas negras de Dashiell Hammett y Raymond Chandler y sus protagonistas. De hecho la principal motivación del protagonista del título de Irrational Games durante gran parte del mismo no es una causa elevada ni grandes ideales morales, sino pagar una simple deuda de juego. Deuda que se irá complicando mientras avance el juego para ser transformada

en otras causas o razones más lejanas y quizás más elevadas. Sin embargo comparte las características de los héroes del género noir, violencia, dureza, sin florituras ni intelectualidades, tan solo un objetivo y un camino, los medios poco importan y las reflexiones escasean, de hecho en un diversos episodios concretos del título no se para a pensar en las consecuencias de sus actos; simplemente analiza en como estos van a beneficiarle sin importar la miseria o desolación que sus actos puedan traer a los demás. La encargada de poner el dedo en llaga será Elisabeth. Esta será la horma del zapato de DeWitt, lo humanizará y le obligará a reflexionar sobre las consecuencias que toma, además de ayudarle en misiones más mundanas y dotas de ingenio y habilidad como desencriptar códigos o abrir cerraduras.

En definitiva, esta relación, al igual que el resto del juego, muestra la influencia de fuentes

LAS OBRAS DE HAMMETT Y CHANDLER SON EL REFERENE LITERARIO.



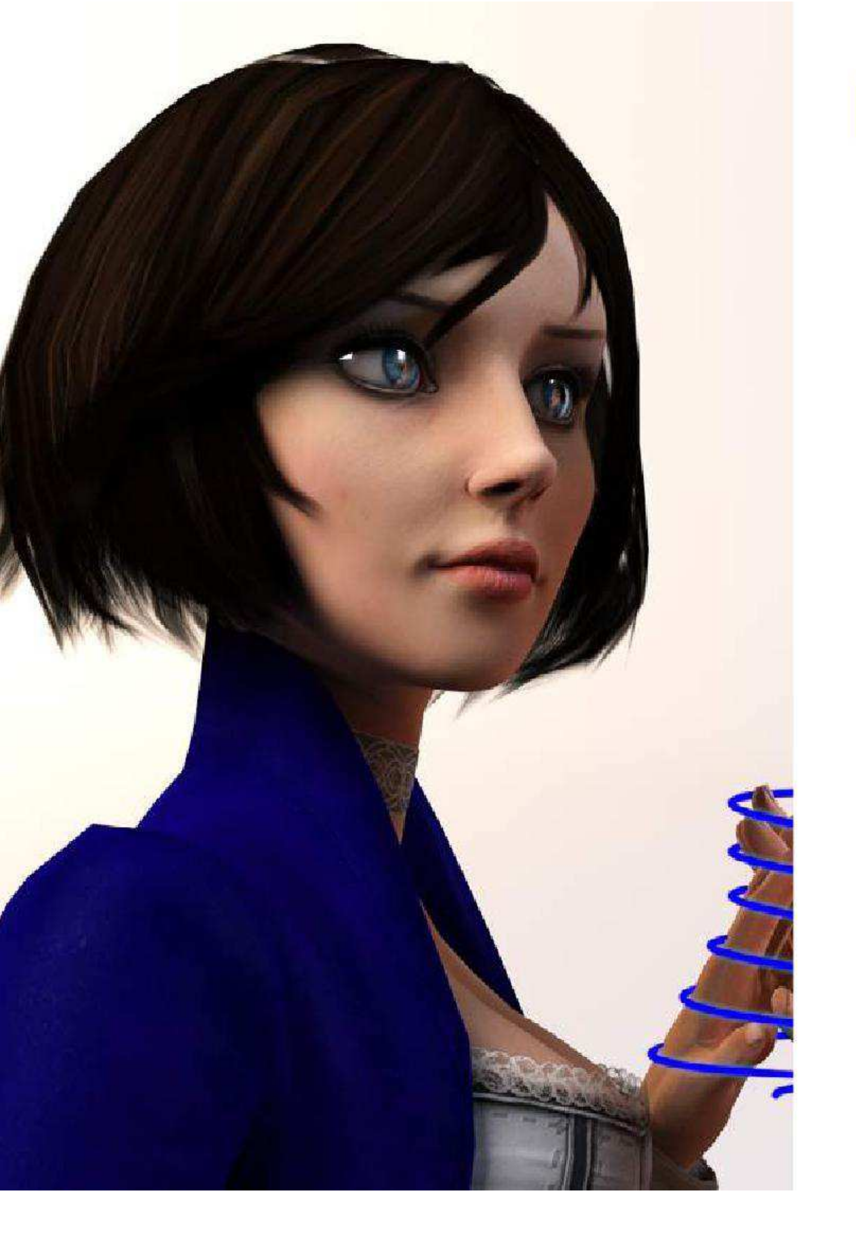
LEVINE

IMAGINA UN MOVIMIENTO OBRERO INEXISTENTE EN EE.UU.

literarias clásicas y más concretamente de fuentes literarias clásicas norteamericanas especialmente de obras como el Hombre Delgado de Hammet y otras de serie negra o anteriores, donde el hombre, rudo y con un oscuro pasado ayuda a la damisela en problemas, pura y de buen corazón, creándose un poderoso vínculo entre ellos que los llevará a la victoria, o no. Pero no únicamente de estas fuentes de novela negra, sino también de otros tipos como las Novelas de Caballería medievales y modernas o de la figurad el antihéroe, gran aportación española a la literatura con exponentes como el Lazarillo o Don Quijote de la Mancha. De nuevo la formación de Levine en Humanidades es fundamental para enriquecer el juego.

A toda esta sociedad teocrática, ultranacionalista y belicista se opone otro polo, otro que representa quizás ideales más elevados, la igualdad, la conciencia de clase, la dignidad del trabajador, etc., movimientos igualitarios que no tuvieron lugar en los Estados Unidos durante la época representada o al menos no con la misma intensidad que en Europa, pero que sin embargo ocupan un lugar predominante en la historia del juego estableciendo una lucha de poderes que se irá hilando en torno a la historia de nuestros


LA FORMACIÓN
EN HUMANIDES
DE LEVINE ES
CLAVE PARA EL
JUEGO.



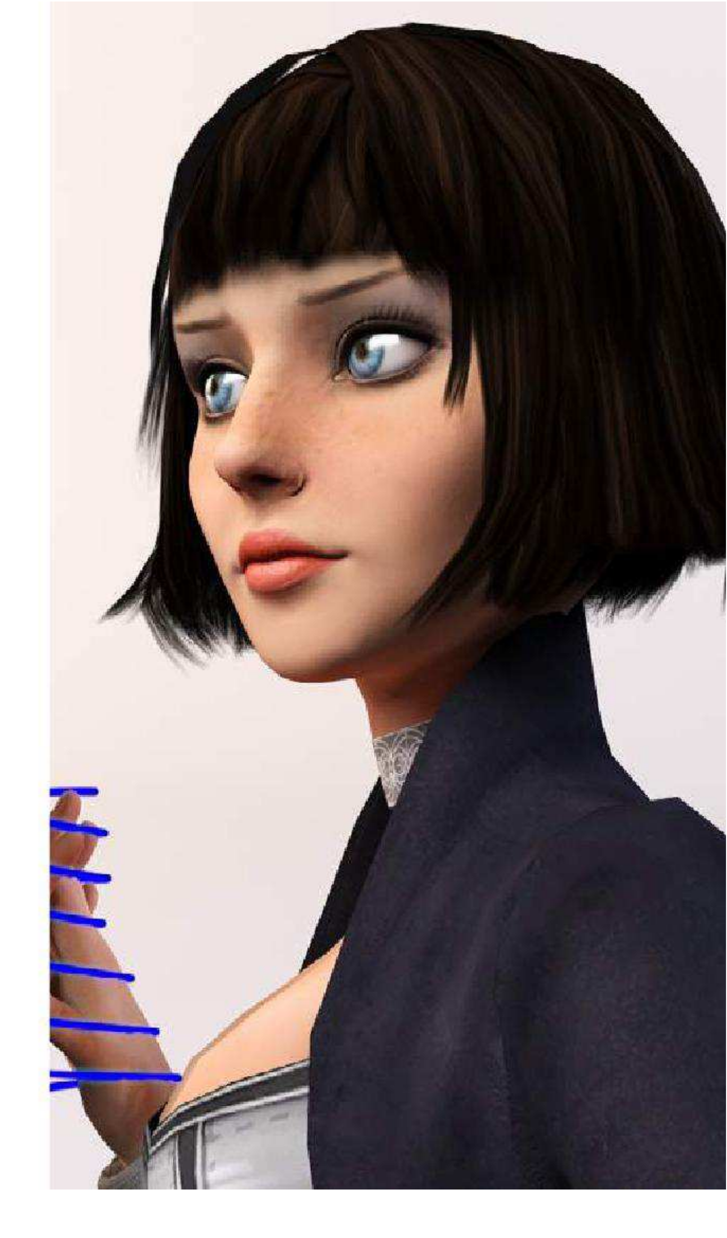
EL REFERENTE DE VOX POPULI ES OCCUPY WALL STREET.

dos protagonistas. Este polo, el grupo formado por el Partido Vox Populi, tiene su inspiración según el propio autor del juego en movimientos como Occupy Wall Street. Aunque realmente a quienes verdaderamente recuerdan es a movimientos anticapitalistas del siglo XIX y comienzos del XX como el Ludismo, Comunismo y el Anarquismo, aunque especialmente el Comunismo, el uso de la propaganda, los discursos populistas y especialmente el uso de la violencia son tres aspectos definidores de los movimientos de clase comunistas. Fue el propio Marx quien dijo en su obra que la única herramienta útil para despojar al burgués de los medios de producción es la violencia, ya que se agarrará a ella de tal manera que la violencia será la única forma de lograr que se separen. Y de ello es consciente el Partido Vox Populi quien intenta lograr el poder, eliminar a

Y EL MOVIMIENTO OBRERO EUROPEO.

los de arriba para situarse ellos de una manera violenta, cruel y extrema, como ya ocurrió en Rusia el año de 1917.

El movimiento Vox Populi hunde sus raíces en los movimientos obreros del siglo XIX y a través de su trayectoria durante el juego podemos observar el desarrollo de los mismos a lo largo de la Historia. Los primeros movimientos obreros que surgieron fueron el Cartismo y el Ludismo, movimientos no tan violentos con respecto a los hombres como los que estarían por venir. El primero, el Cartismo, se limitaba a mandar mensajes a los dueños de los medios de producción como cartas, pero también pintadas y otros mensajes. El Ludismo ya se convirtió en un movimiento de corte más violento que pregonaba la destrucción de las máquinas, a las cuales consideraban negativas por el simple hecho de que robaban el trabajo al







trabajador. Sin embargo a causa primigenia era la mejora de las condiciones de trabajo de los obreros, primera causa de repudio de los trabajadores de Columbia. La incorporación de grandes líderes políticos a este tipo de movimientos originó que ascendieran un escalón y comenzaran a pedir otros cambios como mejoras sociales, igualitarias, etc. El movimiento del Ludismo tuvo a Ned Ludd. Estos movimientos, como el caso de Vox Populi, mezclaron y combinaron sus aspiraciones obreras con la consecución de otras mejoras sociales e igualitarias a través de la incorporación como propias de teorías tales como las socialistas, tanto idealistas y científicas, que catalizaron en el Marxismo y en otras como por ejemplo los Movimientos Iluminados de Baviera y otros filósofos que conformaron el Anarquismo. Estas dos nuevas corrientes vieron en la violencia contra los grupos humanos que detestaban el poder la acción necesaria para alcanzar

EL MOVIMIENTO OBRERO ES UNA GRAN INSPIRACIÓN PARA EL JUEGO.

ANARQUISMO

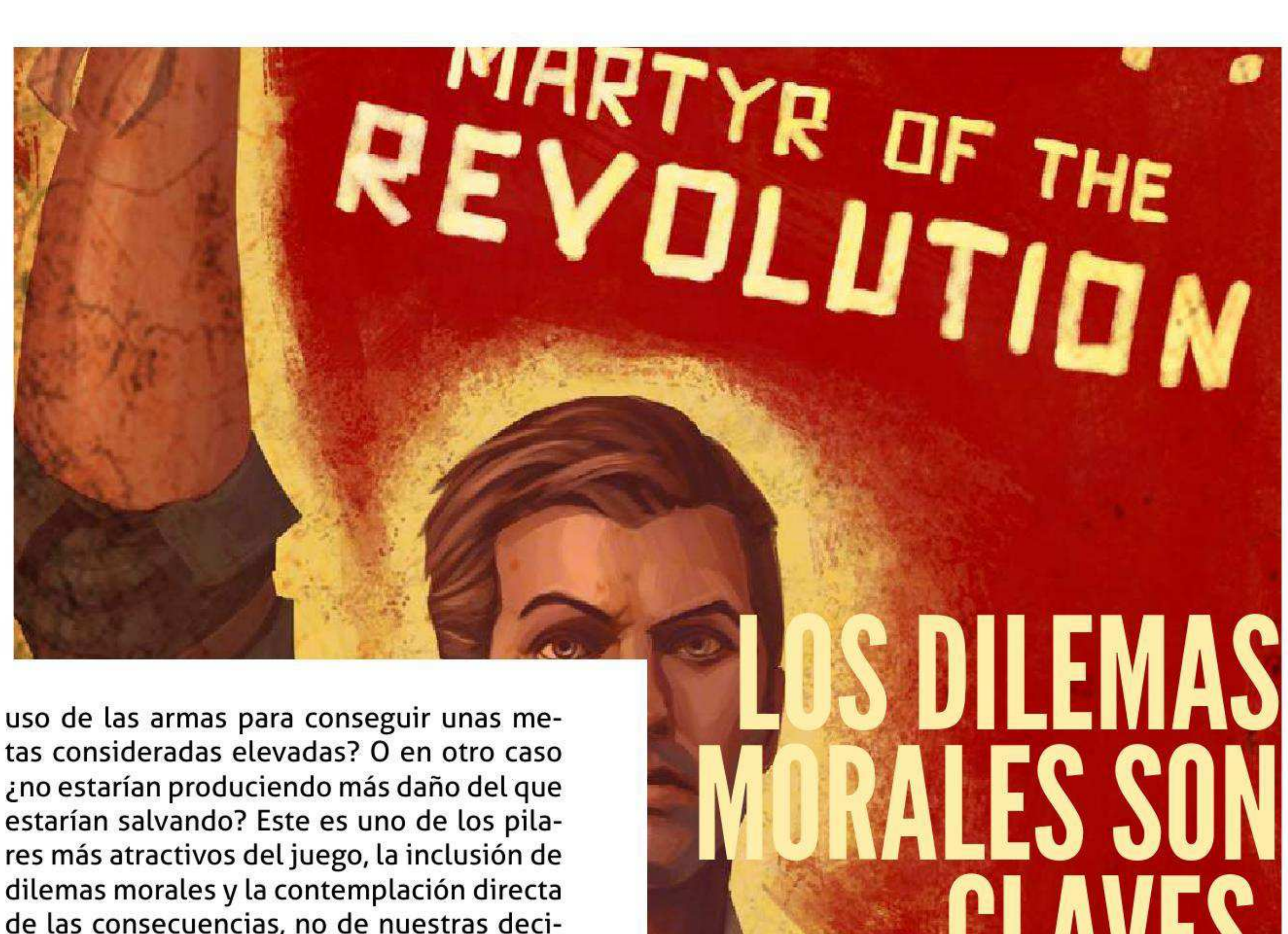
sus objetivos y para ello necesitaban armas, como es el caso de Vox Populi. Cuando consiguieron estas comenzaron a provocar enfrentamientos a lo largo y ancho de Europa como por ejemplo la Comuna de París de 1871, el asesinato del general español Prim (1870) por un anarquista o el asesinato también de Francisco Fernández de Austria (1914) a manos de otro anarquista que tendría como consecuencia la explosión de un sistema de alianzas que acabaría materializándose en la Primera Guerra Mundial. Acontecimiento muy similar al ocurrido durante el juego, aunque no solo este acontecimiento es similar, sino todo el proceso, el inicio de las protestas, la demonización de los protestantes, la irrupción de líderes carismáticos que aspiraban a más y el inicio de la violencia. De nuevo Levine y su equipo, conocedores de los fenómenos acontecidos en la época, saben servirse de la ambientación histórica para transformarla y conformar un movimiento de oposición igual de rico y complejo que el opuesto con influencias de todos los grupos obreros y políticamente de izquierdas de la época.

Este polo sirve al juego como contrapunto al denominado Partido de los Fundadores, sin embargo para el mosaico de la intención del juego tiene unos valores más elevados y no es más que representarnos la otra cara de la moneda. Mientras que el Partido de los Fundadores ahoga

Y SINDICALISMO SON DOS MOVIMIENTOS MUY PRESENTES EN BIOSHOCK INFINITE.



a sus acólitos en un mar de religión autoproducida, política rancia y propaganda al estilo del Partido Nacional Socialista Alemán, el partido Vox Populi utilizará el populismo, la ansiedad existencial de las clases humildes y trabajadoras, la exaltación de la violencia y los lemas populistas para controlar a sus acólitos, mandarlos al combate y hacerse con el poder para sustituir la superestructura existente por la suya propia. Y entre estos dos polos existe una clave que los une y enfrente a la vez, las armas y el fabricante de armas, sin ellas sería imposible realizar la revolución, pero como se pregunta Elisabeth en un momento del juego ¿Está justificado el

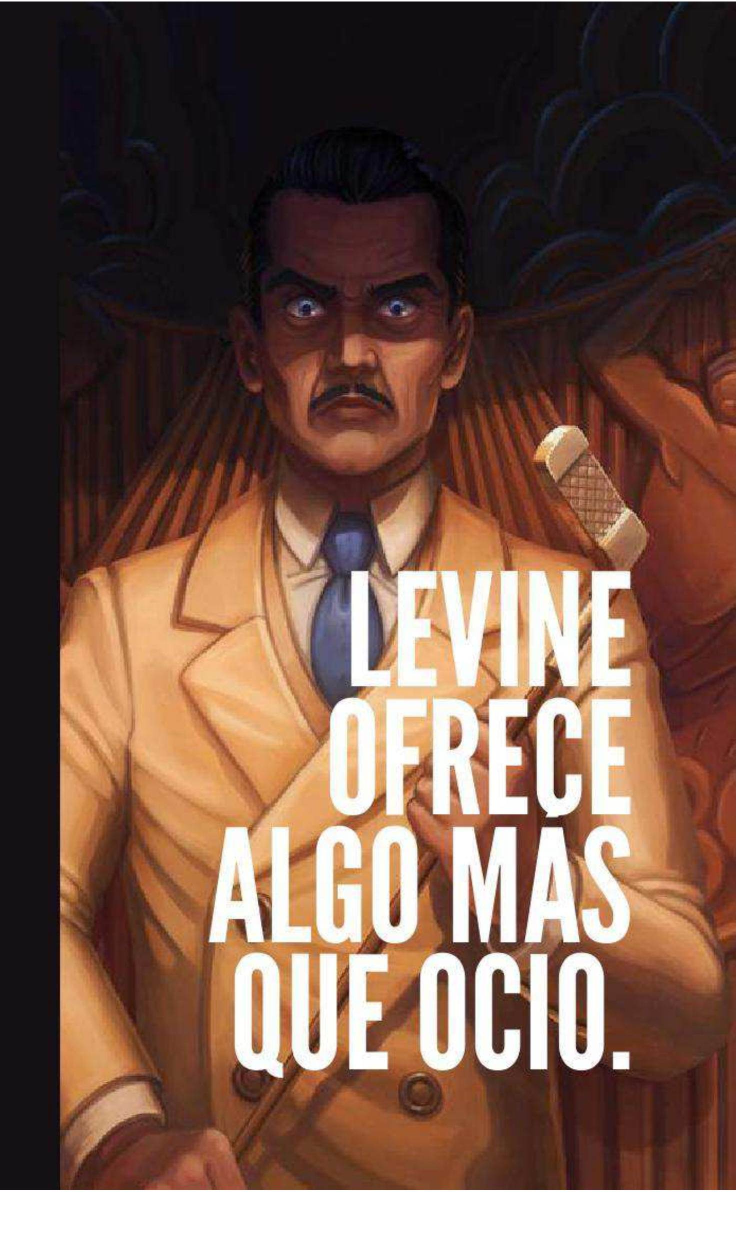


uso de las armas para conseguir unas metas consideradas elevadas? O en otro caso ¿no estarían produciendo más daño del que estarían salvando? Este es uno de los pilares más atractivos del juego, la inclusión de dilemas morales y la contemplación directa de las consecuencias, no de nuestras decisiones, mínimas pero acertadas a lo largo

LOS DILEMAS MORALES SON CLAVES.

del juego, sino de la deriva que toman las luchas entre los diferentes poderes por conseguir este por encima de todo.

Quizás uno de los aspectos más acertados de la obra de Ken Levine y su estudio sea la de incluir un mensaje, una intención dentro del juego que muy pocas obras dentro del ocio digital poseen. Tradicionalmente los creadores de ocio digital se han conformado en ofrecer piezas de entretenimiento sin hacer pensar al jugador sobre cuestiones sociales, morales o políticas. En el primer juego de la saga, BioShock (id;. 2K Boston, 2007), ofrecieron una detallada crítica de las consecuencias de llevar al extremo la ciencia y la política liberal, dos aspectos especialmente debatidos en los Estados Unidos del año 2007, un año antes de que estallara la grave crisis económica que sufrimos todos los días debido a la incapacidad o la pasividad de los gobiernos para establecer límites a la economía; aspectos nada novedosos y que ya pudimos conocer durante todo el siglo XIX y XX

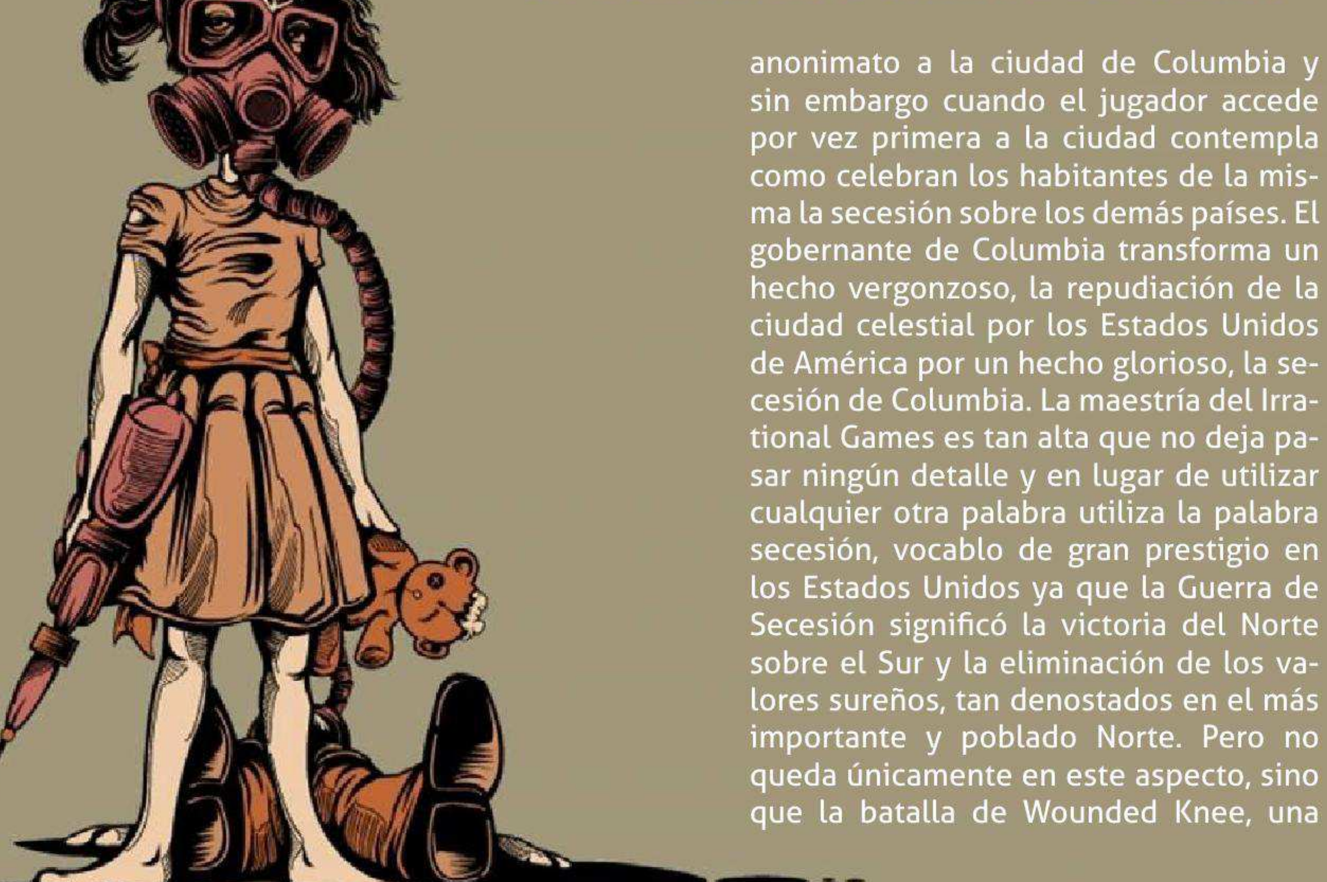


LA ACTUALIDAD TAMBIÉN ESTÁ PRESENTE EN BIOSHOCK INFINITE.

con exponentes tan graves como la crisis del 29. En esta nueva obra la mira la sitúan en otros puntos además del económico, en especial en el patriotismo exacerbado personificado en elementos del juego tan significantes como "El Patriota", robot mecanizado de George Washington cargado de banderas y ametralladoras, el racismo tan de actualidad debido al caso de Trayvon Martin, la influencia del Tea Party y los grupos ultraconservadores en la política norteamericana gracias a su posición de grupo fáctica de poder, la religiosidad mal entendida que produce mitos y figuras que no merecen ser alabadas y, personalmente esta es mi favorita, la manipulación de los acontecimientos históricos para adoctrinar a un pueblo, crear una identidad y legitimar las acciones presentes violentas o de cualquier otro tipo.



En los primeros compases del juego asistimos a la historia del general Slate, un militar que participó en la revuelta de los Boxer y en la batalla o masacre de Wounded Knee. El primer acto le costó el



LA INCLUSIÓN DE HITOS HISTÓRICOS ES UN CONTÍNUO DURANTE EL JUEGO.

anonimato a la ciudad de Columbia y sin embargo cuando el jugador accede por vez primera a la ciudad contempla como celebran los habitantes de la misma la secesión sobre los demás países. El gobernante de Columbia transforma un hecho vergonzoso, la repudiación de la ciudad celestial por los Estados Unidos de América por un hecho glorioso, la secesión de Columbia. La maestría del Irrational Games es tan alta que no deja pasar ningún detalle y en lugar de utilizar cualquier otra palabra utiliza la palabra secesión, vocablo de gran prestigio en los Estados Unidos ya que la Guerra de Secesión significó la victoria del Norte sobre el Sur y la eliminación de los valores sureños, tan denostados en el más importante y poblado Norte. Pero no queda únicamente en este aspecto, sino que la batalla de Wounded Knee, una

LOS REFERENTES HISTÓRICOS SE ENGARZAN MAGISTRALMENTE DURANTE LA PARTIDA.

masacre en toda regla donde los norteamericanos mataron a placer a los indios y sus familias es alzada hasta la altura de mito nacional y símbolo de la valentía y bravura de su líder. Dos ejemplos o antecedentes míticos perfectos para la creación de Columbia, aspecto extraído de la Historia real y académica, donde todos los países o territorios con aspiraciones independentistas tienen esos antecedentes míticos o mitificados, como el Botín del Té estadounidense o el paso del Delaware. En definitiva, una manipulación de la Historia para la creación de una identidad artificial basada en los antecedentes míticos de un pueblo.

Todas estas ideas y críticas sociales están expuestas de una manera total y completamente orgánica y natural de tal manera que son una parte más de este. De hecho serán los diferentes protagonistas del título quienes representen esto mensajes. Comstock, líder del Partido de los Fundadores y dirigente de la ciudad de Columbia representa el despotismo, la manipulación social y política mediante el nacionalismo, la religión y la política. Fink, el armero representa la maldad intrínseca del Capitalismo Salvaje que se lucra a través de la miseria y la explotación servil del prójimo hasta límites insospechados. Fitzroy, la guerrillera que echará mano de cualquier recurso a su alcance para conseguir sus objetivos sin importar si estos sean los adecuados. El propio DeWitt, un ser incosciente que por conseguir sus objetivos es capaz de poner en peligro a toda una ciudad. O Rosalind Lutece, mujer que puso al servicio de un poder incierto grandes avances de la ciencia. Todos estos personajes representan

LEVINE NOS ADVIERTE DE LOS PELIGRIOS DE LOS EXTREMISMOS.



ciertos mensajes o categorías, aunque no queda únicamente ahí, sino que a través de la publicidad difundida durante el juego, los mensajes que nos encontramos, los propios acontecimientos que se desarrollan durante la partida y las diferentes grabaciones que encontramos Ken Levine y su equipo nos advierten de los peligros de los extremos, ya sean religiosos, políticos, raciales, económicos o de cualquier otro tipo.

Pero claro, esta mitificación del pasado no puede ser llevada a cabo sino existen unos medios para difundirla por la ciudad. Estos medios en BioShock Infinite y la ciudad de Columbia es la publicidad. Carteles y vallas publicitarias se encuentran diseminados por todas las calles y edificios de la ciudad con un estilo

LA PROPAGANDA POLÍTICA DE VOX POPULI ES ES DE CLARA INFLUENCIA SOVIÉTICA.

que recuerda invariablemente a los carteles publicitarios nazis y soviéticos cargados de propaganda afín al régimen. Claro que no solo el Partido de los Fundadores tiene esa propaganda que se nos muestra no solo en las paredes sino a través de los altavoces también o de parques de recreo destinados a la formación castrense de los niños, sino que el partido contrario, Vox Populi, también utiliza esa propaganda con igual intensidad, sin embargo en ese caso la influencia es claramente soviética, con eslóganes y frases populistas e incendiarias a favor del pueblo y en contra del proclamado enemigo.

La guerra se libra en una ciudad en las nubes, llevada allí por la ciencia y el trabajo de la mecánica cuántica de una mujer convertida en



LA CIENCIA DE COMIENZOS DEL SIGLO XIX JUGARÁ UN PAPEL CLAVE.

leyenda. Esta misma ciudad y todo su entorno también es una pieza clave del juego. La Exposición Universal de Chicago de 1893 es la chispa que incendió la idea de la ciudad. Este acontecimiento se considera en la Historia de los Estados Undos el inicio del exponencialismo norteamericano, si anteriormente había estado embarcado en la conquista salvaje del Oeste, tras la guerra contra España se encontraba con las manos listas para iniciar su labor de situarse entre los estados con mayor importancia y capacidad de decisión del mundo. Durante estos años, finales del siglo XIX, los países europeos se encontraban inmersos en lo que se ha dado en llamar el Imperialismo, es decir, la creación de imperios coloniales tanto en África como en Asia que eran posibles gracias a los numerosos y contínuos avances científicos que estaban teniendo lugar. Estados Unidos llegó tarde a este movimiento y no pudo participar en el reparto del mundo a excepción algunos territorios como Liberia, país que utilizó para mandar a los esclavos negros manumitidos, y Filipinas, arrebatada a los españoles. Sin embargo no deseaba quedarse atrás y decidió emprender en el segundo campo, la ciencia, contando con personajes de la talla de Tesla, representando en el juego, o Edison, para de esta manera dar a conocer su poderío científico y posicionarse entre los países más poderosos.

Para conseguir esto y unido a la doctrina del Destino Manifiesto, se consideraron


EL USO DE PERSO-
NAJES HISTÓRICOS
MÍTICOS ES UNA
CONSTANTE.

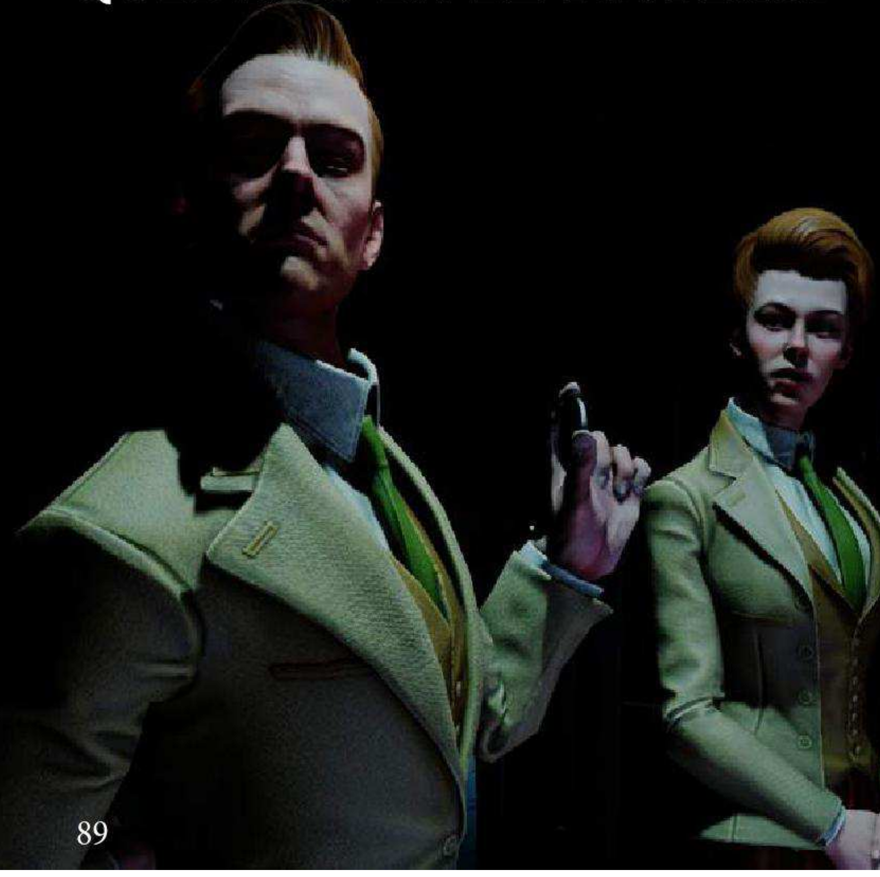


por encima del bien y del mal e intentaron remarcar esta nueva situación mediante la consecución de grandes logros científicos que dejaran en evidencia al resto de los países, no en vano los años transcurridos entre 1850 y 1875 son los años que el hombre vio nacer la mayor cantidad de inventos de la Historia de la Humanidad. La obra de Irrational Games va más allá y nos muestra a la propia ciudad de Columbia como la muestra más evidente del poderío norteamericano y de su ciencia, el cual ha sido capaz de construir una ciudad en las nubes al estilo del Imperio y su Estrella de la Muerte. Sin embargo, como ocurrió con el Imperio de George Lucas, no todo es reluciente y lo que en un principio parecía ser una estrella en el firmamento de la ciencia se convierte en un elemento a destruir y eliminar.

No cabe más que afirmar que BioShock Infinite es un gran juego que destaca tanto por su aspecto jugable como por todo lo que le rodea y que pasa de ser un mero entretenimiento jugable para convertirse en una compleja obra cultural. Otros muchos aspectos han quedado en nuestro tintero, me-

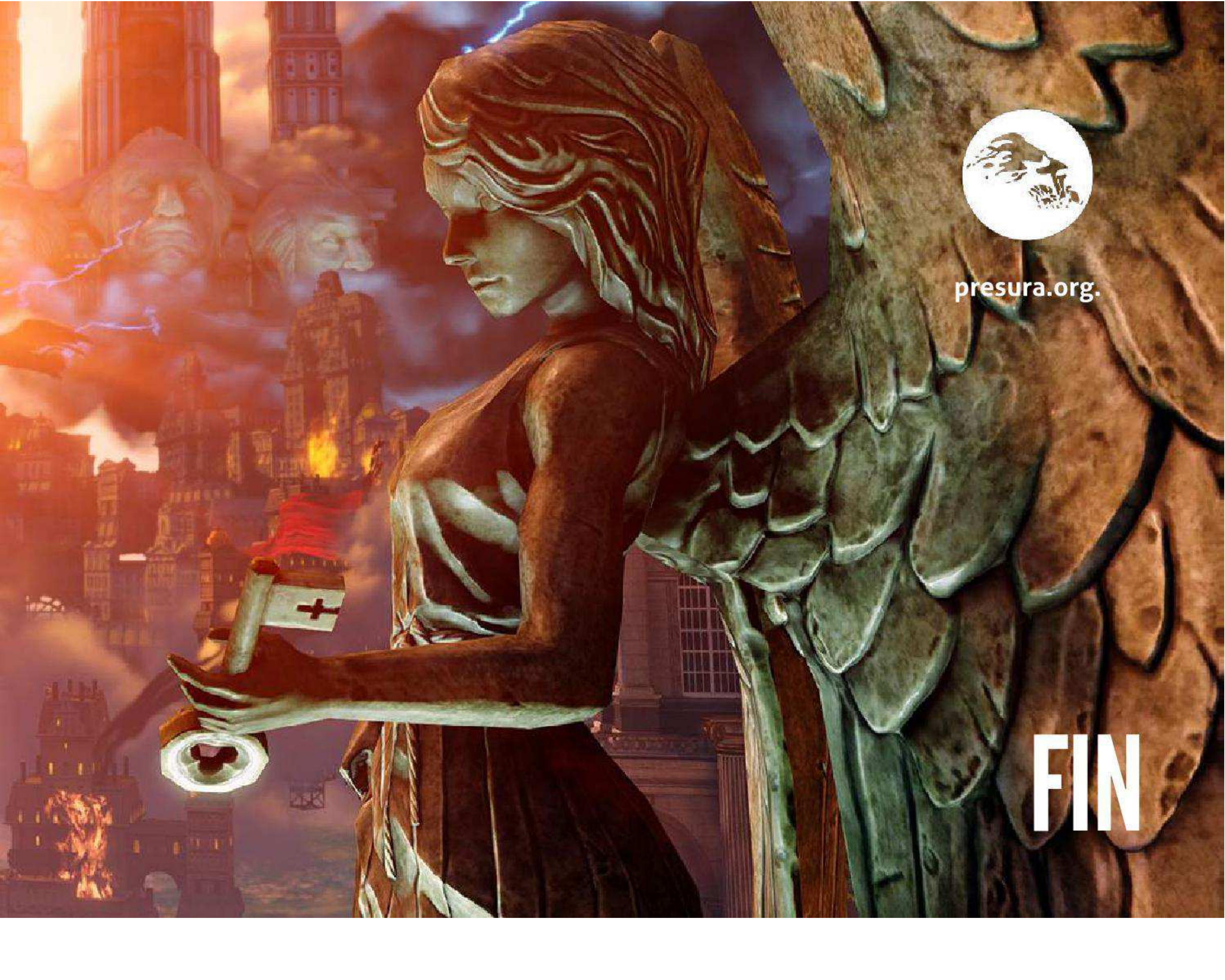
cánica cuántica, sociedades secretas, desgarros en el tiempo, personajes secundarios carismáticos, etc., todos estos son aspectos que enriquecen una ya de por sí rica obra. La calidad de su ambientación, de su historia, pero también del mensaje que lanza advirtiendo sobre los peligros de cualquier extremo ya sea político, económico, religioso o racial bañado en una obra jugable adictiva como pocas alza a este juego a la condición de clásico. La inclusión de temas de candente actualidad como las consecuencias generadas por la presión política de grupos ultraconservadores como el Tea Party estadounidense, la cuestión racial enmascarada en una suerte de preceptos antropológicos que esconden la explotación económica de un pueblo, la potencia y utilidad de la religión en el aspecto político, los movimientos de oposición al gobierno llevados al extremo por la demonización y omisión de sus miembros que hace que finalmente estallen en movimientos

MUCHOS TEMAS HAN QUEDADO EN EL TINTERO.



BIOSHOCK INFINITE ES, POR MÉRITOS PROPIOS, UN EXPONENTE CULTURAL.

violentos contra el poder establecido, el uso de la propaganda en el ámbito político, etc, etc., son todas ideas o preceptos que trata el juego de una manera, como hemos mencionado, orgánica y natural, sin que desentone con lo que realmente es; un videojuego. Y este aspecto se nos antoja una de las verdaderas revelaciones de la obra. Pero no sólo esto, sino la perfecta inclusión en el mismo juego de una época y más que una época, de una serie de preceptos y mentalidades dados en dicha época como el mentado Destino Manifiesto, el exponencialismo o el puritanismo. Son todos aspectos que enriquecen la obra y la dotan de varios niveles de lectura, enriqueciéndola en su totalidad, ya que seguramente quien se acerque al título con conocimientos de física tendrá otra visión muy diferente al que esto subscribe, más centrado en aspectos políticos, ideológicos y religiosos. Y todo esto es posible a que cuando el ideólogo del videojuego es tremendamente bueno y se le brinda el liderazgo del proyecto, como es el caso de Levine, sustentado por el gran trabajo de Irrational Games, aparecen resultados como el que nos ocupa, poniendo de manifiesto la importancia y la influencia que las Humanidades y especialmente la Historia y la Literatura deben tener en el mundo de los videojuegos para hacer de estos un exponente cultural.


presura.org.
FIN


PRÓXIMO
GÉNERO Y V
LÍMITE PARA EL EN
11 DE ENER


NÚMERO:
IDEOJUEGOS.
VÍO DE ORIGINALES:
O DE 2016.

CRÉDITOS:

IMÁGENES:

Las imágenes de las páginas 49, 39, 34, 33 y 15 están extraídas de http://leotyler.deviantart.com/art/Bioshock-Cartoon-369226190.

La imagen de la página 88 está extraída de http://img06.deviantart.net/6935/i/2015/108/d/f/bioshock_infinite__booker_dewitt_posing_by_shadow_chan15-d7blagr.png.

La imagen de la página 68 está extraída de http://nateyou.deviantart.com/.

Las imágenes de las páginas 8 y 9 están extraídas de http://orig09.deviantart.net/994e/f/2013/252/a/e/bioshock_infinite___elizabeth_portrait_by_binary_map-d6lpohu.jpg y http://anartistcalledred.deviantart.com/art/Elizabeth-Comstock-365140764 respectivamente.

La imagen de la página 22 está extraída de http://sbigham.deviantart.com/art/System-Shock-2-Robot-462311385.



La imagen de la página 80 está extraída de http://likewavesdo.tumblr.com/.

TEXTOS:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, "EL legado de Irrational Games" se publicó originalmente en http://www.gamestribune.com/ y "BioShock Infinite. Salve, Columbia" fue publicado con anterioridad en la página www.zehngames.com.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.



PRESURA

VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



SÍGUENOS EN:



@presurae



PRESURA.ORG